SUPER GAMEPOWER

Nº 3 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

GOLPE FINAL

O MELHOR DOS JOGOS DE LUTA

2599 GOLPES

MEGA • SNES • SATURN • NEO GEO
NEO GEO CD • P.STATION • ARCADE

TEKKEN 3
STREET FIGHTER III
X-MEN VS. STREET
REAL BOUT SPECIAL
VIRTUA FIGHTER 2 E 3
SAMURAI SHODOWN IV
STREET FIGHTER ALPHA 2
THE KING OF FIGHTERS '96

APRENDA A BATER EM

DARKSTALKERS

JEDAH'S DAMNATION

9533

ISSN 1413-8301

9 771413 830003 00003

F/NAZCA S&S

Narrador da partida (em inglês)

Pratique futebol de botão.

Câmera P.I.P. (picture in picture)

FIFA SOCCER para NINTENDO 64.

160 seleções

4 jogadores simultâneos

8 ângulos de visão diferentes

É Nintendo.

Ou nada.

SUPER GAMEPOWER

GOLPE FINAL

Se você está a fim de economizar aquela grana do professor de artes marciais ou da academia de judô, esta edição especial de Golpe Final vai deixá-lo em forma. São 10 jogos de luta pra gladiador nenhum botar defeito. Alguns deles, como *Virtua Fighter 3* e *X-Men vs. Street Fighter*, logo devem ganhar versões para consoles caseiros. Outros, como *DarkStalkers* e *Tekken 3*, acabam de sair do forno. Saia detonando e depois vá cantar com a galera: "ah, eu tô maluco!"

BABY BETINHO

Sumário

Street Fighter Alpha 2 5
Virtua Fighter 2 8
Virtua Fighter 3 12
Tekken 3 18
Street Fighter III 24
Real Bout Fatal Fury Special 26
X-Men vs. Street Fighter 30
DarkStalkers Jedah's Damnation ... 34
Samurai Shodown IV 36
The King of Fighters '96 40

Ilustração de capa: *HECTOR GOMEZ*

STREET FIGHTER ZERO 2

SNES
SATURN
ARCADE
P.STATION

Este jogo não sai nunca das paradas de sucesso. Depois de um ano de especiais, combos e original combos, SF Zero 2 ainda é um dos jogo mais alugados

ORIGINAL COMBOS

Para acionar o Original Combo, aperte ao mesmo tempo um botão de soco e dois de chute, ou vice-versa. A tela vai escurecer e, a partir daí, você já pode "montar" seu Super Combo, enquanto a barra dele permitir. Você pode incluir golpes normais e especiais.

ZERO COUNTER

São 2 tipos de Zero Counter (←↙↓ + botão). Acionado com chute, você contra-ataca com um golpe voltado para inimigos no chão. Com soco, o Zero Counter é anti-aéreo.

Rolento

GOLPES ESPECIAIS

Patriot Circle: ↓↘→ + soco
Stinger: →↓↘ + chute (+ chute para jogar a faca)
Delta Attack: SSS (+ soco para golpear)
Delta Air Raid: ↓↙← + soco (+ soco para atacar)
Delta Escape: ↓↙← + chute (+ botão para saltar da parede)

SUPER COMBOS

Mine Sweeper: ↓↙←↓↙← + soco

Take no Prisioner: ↓↘→↓↘→ + chute

COMANDOS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
Rolar para frente - quando arremessado, →↘↓ + soco.

Adon

GOLPES ESPECIAIS

Jaguar Kick: ↓↘→ + chute
Rising Jaguar: →↓↘ + chute
Jaguar Tooth: →↘↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Jaguar Revolver: ↓↘→↓↘→ + chute
Jaguar Breed Assault: ↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido

Sakura

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shououken: →↓↘ + soco
Shunpuukyaku: ↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Midare Zakura: ↓↘→↓↘ + chute
Haru Itchiban: ↓↙←↓↙← + chute

Continua

STREET FIGHTER ZERO 2

Sodom

GOLPES ESPECIAIS

Jigoku Scrape: →↓↘ + soco
Butsumetsu Buster: 360° + soco (perto)
Daikyou Burning: 360° + chute
Roll Backward: →↘↓ + soco quando arremessado
Tengu Walking: ←↙↓ + chute quando arremessado
Shiraha Catch: ↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Tentchuu Satsu: ↓↘→↓↘→ + soco
Meido no Miyage: 720° + soco (perto)

Zangief

GOLPES ESPECIAIS

Screw Pile Driver: 360° + soco (perto)
Flying Power Bomb: 360° + chute
Vanishing Flat: →↓↘ + soco
Double Lariat: SSS ou CCC

SUPER COMBOS

Final Atomic Buster: 720° + soco (perto)
Aerial Russian Slam: ↓↘→↓↘ + chute

Dhalsim

GOLPES ESPECIAIS

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
Yoga Teleport: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC (vale no ar)
Yoga Blast: →↘↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Yoga Strike: ↓↘→↓↘ + chute
Yoga Inferno: ↓↘→↓↘→ + soco

Rose

GOLPES ESPECIAIS

Soul Reflect: ↓↙← + soco (o fraco absorve e converte em energia de Super Combo, o médio reflete na horizontal e o forte na diagonal)
Soul Throw: →↓↘ + soco
Soul Spark: ←↙↓↘→ + soco
Soul Spiral: ↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Aura Soul Spark: ↓↙←↓↙← +soco
Aura Soul Throw: ↓↘→↓↘ + soco
Soul Illusion: ↓↘→↓↘ + chute

Chun Li

GOLPES ESPECIAIS

Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Tenshou Kyaku: (c) ↓↑ + chute
Hyakuretsu Kick: chute repetidamente
Axe Kick: →↘↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Senretsukyaku: (c) ←→←→ + chute
Hazan Tenshoukyaku: (c) ↙↘↙↗ + chute
Kikoushou: ↓↘→↓↘→ + soco

Ryu

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute no ar

SUPER COMBOS

Shinkuu Hadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙←↓↙← + chute

Dan Hibiki

GOLPES ESPECIAIS

Gadouken: ↓↘→ + soco
Kouryuken: →↓↘ + soco
Dankuhkyaku: ↓↙← + chute

SUPER COMBOS

Shinkuh Gadouken: ↓↘→↓↘→ + soco
Hisshou Buraiken: ↓↘→↓↘ + chute
Kouryuh Rekka: ↓↙←↓↙← + chute

Guy

GOLPES ESPECIAIS

Bushin Izuna Otoshi: ↓↘→ + soco (+ soco para agarrar)
Bushin Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Hayate Gake: ↓↘→ + chute (+ chute p/ golpear)
Houzanto: ↓↙← + soco

SUPER COMBOS

Bushin Gouraikyaku: ↓↘→↓↘ + chute
Bushin Hassoken: ↓↘→↓↘ + soco

Sagat

GOLPES ESPECIAIS

Tiger Shot: ↓↘→ + soco
Ground Tiger Shot: ↓↘→ + chute
Tiger Crash: →↓↘ + chute
Tiger Blow: →↓↘ + soco

SUPER COMBOS

Tiger Cannon: ↓↘→↓↘→ + soco
Tiger Raid: ↓↙←↓↙← + chute
Tiger Genocide: ↓↘→↓↘ + chute

Ken

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku: ↓↙← + chute no ar
Roll Forward: ↓↙← + soco

SUPER COMBOS

Shouryu Reppa: ↓↘→↓↘ + soco
Shinryuken: ↓↘→↓↘ + chute (+ chute repetido para aumentar os acertos)

M. Bison

GOLPES ESPECIAIS

Psycho Shot: (c) ←→ + soco
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Double Knee Press: (c) ←→ + chute
Bison Warp: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Summersalt Skull Diver: (c) ↓↑ + soco ou soco após o Head Press

SUPER COMBOS

Knee Press Nightmare: (c) ←→←→ + chute
Psycho Crusher: (c) ←→←→ + soco

Gen

Obs: *Gen pode variar o estilo de luta e para cada um deles existem golpes especiais diferentes. Com SSS você aciona o estilo grou (marcado com *) e com CCC, o estilo louva-deus (**).*

GOLPES ESPECIAIS

***Geki Ron:** →↓↘ + chute
***Hyakurenkou:** soco repetido
****Jasen:** (c) ←→ + soco
****Ouga:** (c) ↑↓ + chute

SUPER COMBOS

***Zan'ei:** ↓↘→↓↘→ + soco
***Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + soco
****Jakouha:** ↓↘→↓↘ + chute
****Kouga:** no ar, ↓↙←↓↙← + chute

Akuma

GOLPES ESPECIAIS

Hadouken: ↓↘→ + soco (no ar também)
Hell Hadouken: →↘↓↙← + soco
Goushouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuhkyaku: ↓↙← + chute (tem o aéreo)
Ashura Senku: →↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Hyakkishu: ↓↘→↗ + soco (+ soco ou chute para golpes diversos)

SUPER COMBOS

Messatsu Goushouryu: ↓↘→↓↘ + soco
Messatsu Gouhadou: →↘↓↙← →↘↓↙← + soco
Ten'ma Gouzanku: ↓↘→↓↘→ + soco no ar

Birdie

GOLPES ESPECIAIS

Bull Head: (c) ←→ + soco
Bull Horn: (c) 2 ou mais botões
Murderer Chain: 360° + soco (perto)
Bandit Chain: 360° + chute

SUPER COMBOS

Bull Revenger: ↓↘→↓↘ + soco ou chute
The Birdie: (c) ←→←→ + soco

Charlie

GOLPES ESPECIAIS

Sonic Boom: (c) ←→ + soco
Summersalt Shell: (c) ↓↑ + chute

SUPER COMBOS

Sonic Break: (c) ←→←→ + soco repetido
Cross Fire Blitz: (c) ←→←→ + chute repetido
Summersalt Justice: (c) ↙↘↙↗ + chute

Os Melhores Original Combos

DHALSIM

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Yoga Flame x 2, Yoga Blast x 3

RYU

Combo 1: soco forte (1 ou 2 vezes), Hadouken forte (7 ou 8 vezes), Shouryuken forte
Combo 2: soco forte x 1 ou 2, Hadouken forte x 3 ou 4, Shouryuken forte e Tatsumaki

ZANGIEF

Combo 1: soco médio x 14, Screw Pile Driver forte

GEN

Combo 1: rasteira forte, (Gekirou forte, chute forte em pé) x 5 ou 6

BISON

Combo 1: (soco forte x 1 ou 2, Double Knee Press) x 3
Combo 2: (soco forte, Psycho Ball forte) x 6 ou 7

SAGAT

Combo 1: soco médio x 1 ou 2, Tiger Blow (Tiger Crash) fraco x 3, Tiger Blow forte

ROLENTO

Combo 1: Sliding forte, (voadora alta e forte x 2 a 4) x 2 ou 3

CHARLIE

Combo 1: (soco forte agachado, Summersalt Shell fraco) x 2, soco forte agachado, Summersalt Shell forte

SAKURA

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Shououken forte) x 2, Shououken forte

KEN

Combo 1: rasteira forte, Tatsumaki forte, Shouryuken fraco x 3

SODOM

Combo 1: (soco médio x 1 ou 2, Jogoku scrape médio) x 4, Daikyou Burning
Combo 2: Jigoku Scrape x 4, provocação

GUY

Combo 1: soco médio, Houzanto forte x 3, Bushin Sempuukyaku forte

ADON

Combo 1: soco forte x 1 ou 2, Jaguar Kick fraco x 4 ou 5, Rising Jaguar fraco e um forte

GOUKI

Combo 1: rasteira forte, Goushouryuken fraco x 3, Goshouryuken forte

ROSE

Combo 1: chute forte x 2 ou 3, Soul Spiral fraco x 4, Soul Spark fraco, Spul Throw forte

DAN

Combo 1: rasteira forte, Dankuukyaku forte, Kouryuken fraco, Kouryuken forte

CHUN LI

Combo 1: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 48 (no canto)
Combo 2: rasteira forte, Hyakuratsu Kick forte x 30, provocação (no canto)

BIRDIE

Combo 1: soco médio x 13, Bandit Chain

Virtua Fighter 2

MEGA SATURN

Depois de fazer muito sucesso nos ringues do Saturn, Virtua Fighter 2 ganhou sua versão para Mega Drive e é o jogo de luta do momento para o console

JEFFRY

GOLPES ESPECIAIS

Double Knuckle: S, S
Knuckle Kick: S, C
1, 2 Upper: S, S, S
Smash Upper: ↘ + S (+S para mais um Upper)
Vertical Upper: agachado, ↘ + S
Dash Elbow: →→ + S (+S para mais um golpe)
Toe Kick: ↓ + C
Toe Kick Hammer: ↓ + C, S
Knee Attack: → + C
Elbow Bat: → + S
Elbow Hammer: → + S, ← + S
Elbow Stamp: ←→ + S
Double Hammer Down: ←↘ + S
Kenka Kick: →→ + C
Heel Attack: →↓ + C
Head Attack: → + S + C
Stomach Crash: ↙→ + S + C
Hip Attack: S + C + D

GOLPES DE CHÃO

Stomping: ↘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Back Breaker: pelas costas, S + D
Power Slam: → + S
Body Lift: ← + S + D
Front Back Breaker: ←→→ + S + C + D
Triple Head Butt: ←→ + S + C, → + S + C, → + S + C
Splash Mountain: ↘↘ + S + C
Toe Kick + Splash Mountain: ↓ + C, ↓↘→ + S + C + D
Iron Claw: ↓ + S (com o inimigo agachado)
Power Bomb: ↘ + S + C + D (com o inimigo agachado)
Machine Gun Knee Lift: ↓→ + C (com o inimigo agachado)

GLOSSÁRIO

S - soco
C - chute
D - defesa
+ - digitar os botões simultanenamente
, - digitar em sequência
→ - dar um toque
→ - pressionar

GOLPES DE COSTAS

Soco alto - S
Soco baixo - ↙ ou ↓ ou ↘ + S
Chute alto - C
Rasteira - ↙ ou ↓ ou ↘ + C

MOVIMENTOS BÁSICOS

Soco alto - S
Soco baixo - ↓ + S
Chute alto - C
Rasteira - ↓ + C
Chute médio - ↘ + C
Arremesso - S + D (perto)
Golpes de chão (quando o inimigo estiver caído) - ↑ ou ↑ + S
Deslocamento rápido - ←← ou →→

CONTRA-GOLPE

Alguns podem reverter o ataque inimigo

AKIRA YUKI

GOLPES ESPECIAIS

Ramon Kaida: S, S
Kensuitai: S, C
Joho Tchoutchuu: → + S
Joelhada: C + D, solte D imediatamente
Renkentai: →→ + C (+C para mais um chute)
Rimon Tchoutchuu: →→ + S
Yakuho Tchoutchuu: →→→ + S
Mouko Kouhazan: ↓→ + S
Tetsuzankou: ←→→ + S + C
Youhou: ↘↘ + S
Byakoo Soushouda: ↓←→ + S

GOLPES DE CHÃO

Soukahou: ↘ + S (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Toushinsoutai: S + D
Shin'iha: ↙→ + S
Youshi Senrin: ←↘ + S + C
Daiden Housui: →←→ + S + C

COMBO ESPECIAL

Hougeki Unshin Soukoshou: S + C + D (perto), ←↘ + S + C, ↓← + S

CONTRA-GOLPES

High Counter: D, ← + S (para golpes altos)
Middle Counter: D, ↙ + S (para golpes médios)
Low Counter: D, ↓ + S (para golpes rasteiros)

DESMORONAMENTO DE DEFESA

Obs: esses golpes devem ser usados de perto. Eles desfazem a defesa adversária, deixando-a vulnerável. Depois, use seu ataque preferido.

Kaiko: ⇨ + S + D
Honko: ⇦ + S + D
Sekiho Riko: ⇩ + S + D
Shinpo Honko: ⇙ + S + D
Jumpo Honko: ⇦⇩ + S + D

LAU CHAN

VOADORAS ESPECIAIS

Rekka Koshoukyaku: aperte chute ao mesmo tempo em que pula baixo
G. Koshoukyaku: ⇗ + C
Kuukokkyaku: ⇗ + C + D

GOLPES ESPECIAIS

Renshou: S, S
Raigekishou: S, S, S
Renkentai: S, C
Souken Semputai: S, S, C
Renken Tenshinkyaku: S, S, S, S, C
Renken Tenshinkikyaku: S, S, S, ⇩ + C
Renken Haitenkyaku: S, S, S, ⇖ + C
Renken Sempuuga: acerte S, ou ⇘ + S, S + D
Renken Ensenshu: acerte S, ou ⇘ + S, ⇩ + C + D
Shakashu: ⇘ + S
Renshou Sempuutai: ⇘ + S, S, C
Renshou Tenshinkyaku: ⇘ + S, S, S, C
Renshou Tenshinkikyaku: ⇘ + S, S, S, ⇩ + C
Renshou Haitenkyaku: ⇘ + S, S, S, ⇖ + C
Shajoushou: ⇘ + S
Tchuugeki: ⇨ + S
Sokutchuukyaku: ⇨ + C
Taitou Risenkyaku: ficando em pé, C
Smepuuga: C + D
Ensenshuu: ⇩ + C + D
Kokyaku Haiten: ⇖ + C
Disoutai: ⇨⇩ + C
J. Tchuushou: ⇘⇘ + S
Honshin Tchuugeki: ⇙ + S

GOLPES DE CHÃO

Toushuugeki: ⇘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Shoulder Toss: S + D
T. Haiinshou: ⇦⇨ + S
Ryuusha Senten: ⇦ + S
R. Katou: ⇦⇩ + S + D

PAI CHAN

VOADORAS ESPECIAIS

Hienkyaku: ⇗ + C (+ C para mais um chute)

GOLPES ESPECIAIS

Renshou: S, S
Raigekishou: S, S, S
Renkentai: S, C
Souken Semputai: S, S, C
Renken Teshinkyaku: S, S, S, C
Renken Teshinkikyaku: S,S,S, ⇩ + C
Renken Haitenkyaku: S, S, S, ⇖ + C
Renken Sempuuga: acerte S, C + D
Renken Ensenshu: acerte S, ⇩ + C + D
Sentchuuken: ⇘ + S
Sokutchuukyaku: ⇨ + C
Koutankyaku: ⇨⇨ + C
Rikensui: ⇦⇦ + S
Sempuuga: C + D
Ensenshuu: ⇩ + C + D
Enjin Sempukyaku: ⇦ + C + D
Taitou Tisenkayaku: em pé, C
Haitenkyaku: ⇖ + C

GOLPES DE CHÃO

Rai' inshouda: ⇘ + P (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS

Tenshin Soutou: S + D
Sempuu Enjin: ⇦⇨ + S
Tenti Touraku: ⇨⇩ + S
Sokushininshou: ⇨⇨ + S + C
Seien Katou: ⇦⇩ + S + D
Enpuurinshou: ⇨ + S + C + D (com o inimigo agachado)

CONTRA-GOLPES

Hi-Counter: ⇦ + S
Mid Counter: ⇙ + S

SARAH

VOADORAS ESPECIAIS

Round Kick: ⇧ + C
Step Round Kick: ⇗ + C
Tornado Kick: ⇗ + C + D

GOLPES 180°

B. Knuckle Turn: ⇦⇦ + S
B. Spin Kick Kick: ⇦⇦ + C

GOLPES DE COSTAS

T. Back Spin Kick: ⇦ + C
Turn Rising Kick: ⇙ + C

GOLPES ESPECIAIS

Punch Hi Kick: S, C
Punch Side Kick: S, ⇩ + C
Jab & Straight: S, S
D. P. Snap Kick: S, S, C
F. Piston Punch A: S, S, S
Flash Piston Punch B: S, S, ⇖ ou ⇦ + S
Flash Piston Punch C: S, S, ⇧ + S
C. Rising Knee: S, S, S, C
Combo Summersalt A: S, S, S, ⇖ ou ⇦ + C
Combo Summersalt B: S, S, ⇧ ou ⇦ + S, C
Combo Rising Kick A: S, S, S, ⇧ + C
Combo Rising Kick B: S, S, ⇧ + S, C
Rising Elbow: ⇨ + S
D. Joint Butt: ⇨ + S, C
Knee Kick: ⇨ + C
D. Step Knee: ⇨ + C, ⇘ + C
Rising Knee: ⇩⇨ + C
Dash Knee: ⇨⇨ + C
Jack Knife Kick: ⇩ + C (+C para mais um golpe)
Illusion Kick: ⇘ + C, C (+C para mais golpe)
Double Kick: ⇦ + C
Spin Turn Kick: ⇩⇦ + C (+C para mais um golpe)
Spinning Kick: C + D
Side Hook Kick: ⇙ + C + D
Leg Slicer: ⇩ ou ⇘ + C + D

Continua

Virtua Fighter 2

Summersalt Kick: ↖ + C
S. Back Knuckle: ↘ + S
Hi Kick & Straight: C, S
Sway Smash: ↙ + S

GOLPES DE CHÃO
Soccer Ball Kick: ↘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS
Back Drop: pelas costas, S + D
Neck Breaker Drop: →→ + S

SHUN DI

VOADORAS ESPECIAIS
Hiten Hougeki: ↗ + S
Senshi: ↗ + C

GOLPES 180°
T. Haiten: ←← + S
Asen Kaikyaku: ←← + C

GOLPES ESPECIAIS
Gekiten Sentai: S, C
Rengeki: S, S
Yashu Renkengeki: S, S, S
Gyouinhaishu: ↘ + S
Getsuya Saigeki: ↓→ + S
Ousougeki: ← + S
Rensai Gakushu: → + S
Haisentchuu: ↙ + S
Tchouwan Ryouken: ↓↘→ + S
Gyoushin Toutai: ← + C
Ushiro Geri: ↑ + C
Goshuu Katai: ↙ + C (+D para deitar)
Goshuu Rentai: ↙ + C, C (+D para deitar)
Tchuubu Soutenkyaku: →→ + C
Haitou Rensenkyaku: ↙↙ + C
Tenshin Soutchuushou: S + C
Tanhi Tchougeki: C + D (+S para mais um golpe)
Sempuu Soutai: ↙ ou ↓ ou ↘ + C + D
Toukyakue: ↓ + C + D
Honshin Resenkayku: ← + C + D
Zabantetsu: ↓↓ (+C para golpear)
Tentouritsu: →↘↓↙← (+C para golpear)
Zensousentai: ↓ + S + C (+C ou C, C para mais golpes. Só funciona depois de beber)
K. Hifushu: ← + D, S
Kousokukouhisouhsu: ↙ + D, S + C

ARREMESSOS
T. Ritchou: S + C + D

ESQUIVAS
Koushinhi: ← + D
Kousokukouhi: ↙ + D
Kousokuzenhi: ↘ + D

JACKY

GOLPES 180°
Side Hook Turn: ←← + S
Spin Kick Turn: ←← + C

GOLPES DE COSTAS
T. Rolling Hook: ← + C

GOLPES ESPECIAIS
Jab & Straight: S, S
F. Piston Punch: S, S, S
Punch Side Kick: S, C (perto)
Punch Spin Kick: S,C
P. Low S. Kick: S, ↓ + C
Punch Hi Kick: → + S, C
Double Punch Snap Kick: S, S, C
Jab Straight B. Knuckle: S, S, ← + S
Combo Elbow: S, S, → + S (+C para mais um golpe)
Knee Kick: → + C
Smash Hook: ↘ + S
Spinning Back Knuckle: ← + S
Double Spin Knuckle: ← + S, S
Spinning S.B. Knuckle: ← + S, ↙ + S
Spinning Arm Kick: ← + S, C
Spinning Low Spin Kick: ← + S, ↓ + C
Slunt B. Knuckle: ↙ + S
Slunt Low Spin Kick: ↙ + S, C
Beat Knuckle: S + C
Double Spin Kick: C, C
Toe Kick: ↓ + C
Side Hook Kick: ← + C
D. Hammer Kick: →→ + C
Spinning Kick: C + D (+↙ ou ↓ ou ↘ + C + D para mais um golpe)
Mid Spin Kick: ←→ + C + D
Lighting Kick: ↓ + S + C, C, C, C, C
Summersalt Kick: ↖ + C
Leg Slicer: ↙ ou ↓ ou ↘ + C + D
Sway Hook: D, S

GOLPES DE CHÃO
Soccer Ball Kick: ↘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS
Face Crusher: pelas costas, S + D
Neck Breaker Drop: →→ + S
Knee Strike: →← + S + C

LION RAFALE

VOADORAS ESPECIAIS
Toukuugekishou: ↖ + S ou ↗ + S
Sempuutai: ↑ + C (+C para mais um golpe)
Jisoukyaku: salte baixo e, antes de pousar, aperte C

GOLPES 180°
Senshou Haiten: ←← + S
Goshuutai: ←← + C
K. Haiten: ←← + C + D

GOLPES ESPECIAIS
Rensuitai: S, C

Koushu Rensui: S, S
Renken Senshou: S, S, S
Sen'inshou: ↘ + S (+S para mais um golpe)
Soukoushu: ↘ + S (+S para mais um golpe)
Bantshuu: ⇒ + S
Juutchou Senshou: ⇑ + S
Taizan Soukoushu: ⇐ + S
Tougekisui: ↙ + S (+S para mais um golpe)
Senshippo: ⇒⇒ + S
Touho Soushu: S + D
T. Haishoushu: ↘ + S + C
Souji Sempuu: ⇒ + S + C
Koushu Teishitsu: ⇒ + C
Sentenkuukyaku: ⇗ + C
Zensoutai: ↙ ou ⇓ + C, C
Tosentai: ↙ ou ⇓ + C, C + D
Kousoutai: ↙ ou ⇓ + C + D
Shitsutisoutai: ↘ + C + D
Tenshin Tyouinkyaku: ⇒⇒ + C + D
Senkyuutai: ⇓⇓ + C
Mabanshu: D, ⇒ + S
Shaho Shasousui: D, ↘ + S

ARREMESSOS
Renkoushu Haishuu: pelas costas, S + D
Fushuu Shuutai: ⇐ + S + C
S. Houkou: ⇒⇒ + S + D
Tenshin Soukoushu: ⇒↘⇓↙⇐ + S + D

ESQUIVAS
Shazenpo: ↘ + D
Shakoupo: ↙ + D

KAGE MARU

VOADORAS ESPECIAIS
R. Sempuudan: ⇗ + C

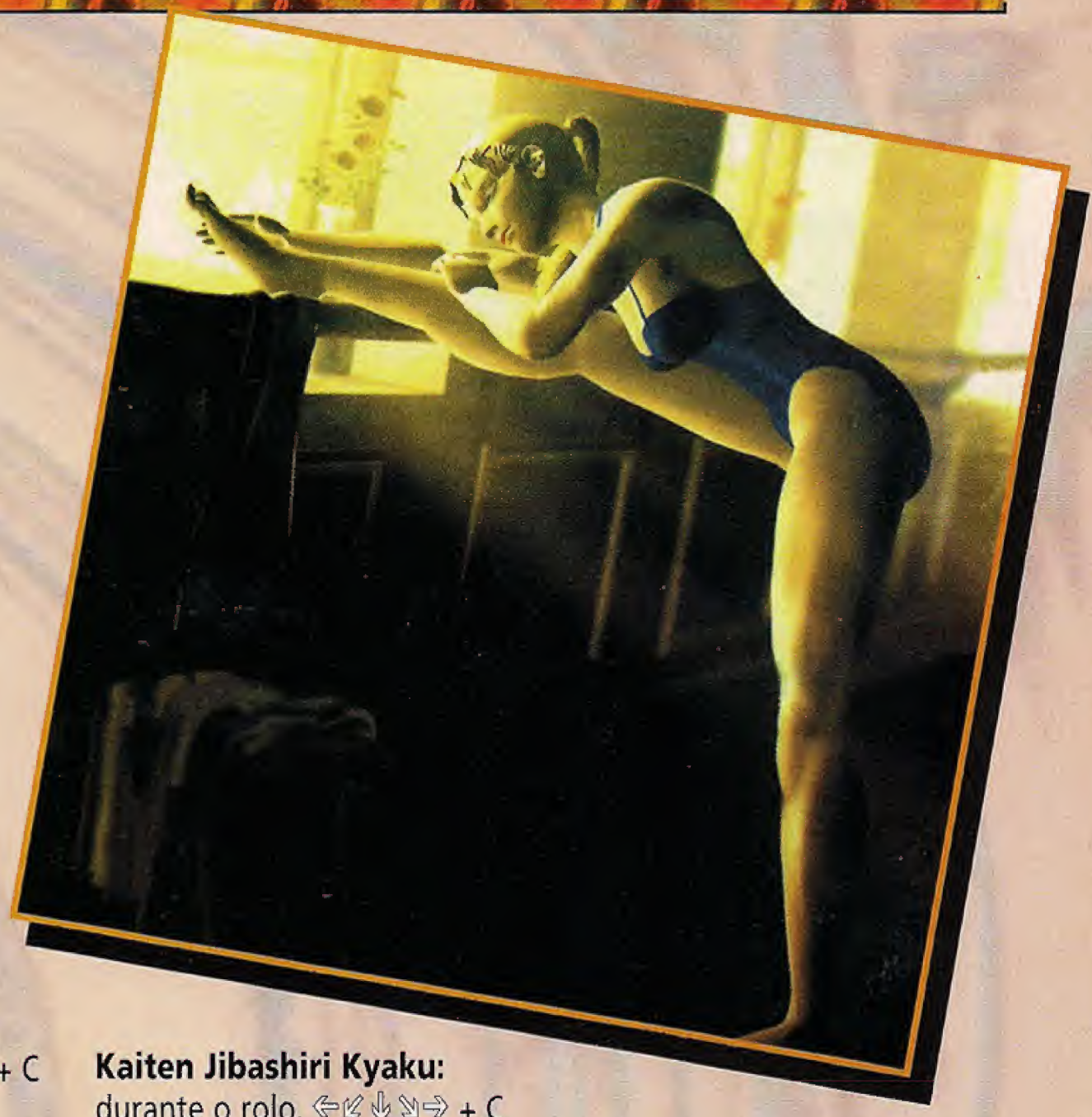
GOLPES 180°
Rakujin Gaeri: ⇐⇐ + S
Youjin Gaeri: ⇐⇐ + S + D
Risen Geri: ⇐⇐ + C
Ryuubisen: ⇐⇐ + C + D

GOLPES ESPECIAIS
Hairyuusou: de costas, ⇑ + C
Hagasane: S, C
Resshou: S, S
Resshoukyaku: S, S, C
Sandangeki: S, S, S
Sandanurageri: S, S, S, C
Sandanfuujinkyaku: S, S, S, ⇐ ou ⇖ + C
Hijiuti: ⇒ + S
Fushin Hizageri: ↓⇒ + C
Tsumiji Geri: ↙ ou ⇓ ou ↘ + C + D
Sempu Geri: ⇖ + C
Suisha Geri: ⇖ + C + D
Ryuueikyaku: ⇒⇒ + C
Rairyu Hishoukyaku: ⇒⇒ + S + C + D
Genyou: ⇐ + C + D
Jibashiri: ⇐↙⇓ + C
Hagaryu: ⇒⇒ + C + D
Rakusenjin: ↓⇒ + S + C (+ ⇒ + S + C para mais um golpe)
Risenjin: ⇐⇒ + S + C (+ S + C para mais um golpe)
Fuusenjin: ⇓ + S + C (+ S + C para mais um golpe)
Sokudan: ↙ + S
Rolar: ⇐↙⇓↘⇒ (frente) ou ⇒↘⇓↙⇐ (trás)
Jibashirikyaku: durante o rolo, aperte C
Rolar Mais: durante o rolo, ⇐↙⇓↘⇒ + S (trás)
Rolling Rairyu Hishoukayku: durante o rolo, ←↙↓↘→ + S + C + D

GOLPES DE CHÃO
Kakato Otoshi: ↘ + C (quando o inimigo cair)

ARREMESSOS
Yourigasumi: pelas costas, S + D
Koenraku: ⇐ + S
Katana Gasumi: S + C + D
Kage Gasumi: ⇐⇒ + S

CONTRA-GOLPES
Kotegaeshi: ⇓ + S
Harisendan: rolando para frente, ⇐↙⇓↘⇒ + S



Kaiten Jibashiri Kyaku: durante o rolo, ⇐↙⇓↘⇒ + C ou ⇒↘⇓↙⇐ + C

WOLF

VOADORAS ESPECIAIS
Drop Kick: ⇗ + C
Heel Hammer: pule baixo e imediatamente aperte C

GOLPES ESPECIAIS
Jab & Straight: S, S
1, 2 Upper: S, S, S
Hammer Kick: S, C
Elbow Smash: S, S, ⇒ + S
Sonic Upper: ↘ + S
Vertical Upper: ↘ + S
Body Blow: ⇒ + S
Knee Blast: ⇒ + C
Level Back Chop: ⇐ + S
Elbow Butt: ⇐ + S + C
Reverse Sledge Hammer: ↓⇒ + S
Neck Cut Kick: C + D
Rolling Sobutt: ⇒ + C + D
Flying Nail Kick: ⇒⇒ + C + D
Front Roll Kick: ⇐⇒ + C + D
Low Drop Kick: ⇒⇓ + C
Axe Lariat: ⇒⇒ + S
Shoulder Attack: ⇐⇒ + S

ARREMESSOS
Brain Buster: S + D
German Suplex: pelas costas, aperte S + D
Dragon Suplex: pelas costa, S + C + D
Body Slam: ⇒ + S
Frankensteiner: ⇗ + C + D
Steiners Screw Driver: ↘↘ + S + C
Giant Swing: ⇐↙⇓↘⇒ + S
Double Arm Suplex: ↙ + S + C + D (com o inimigo agachado)
Side Suplex: ⇓ + S + D (com o inimigo agachado)
Tiger Driver: ↘ + S + C + D (com o inimigo agachado)

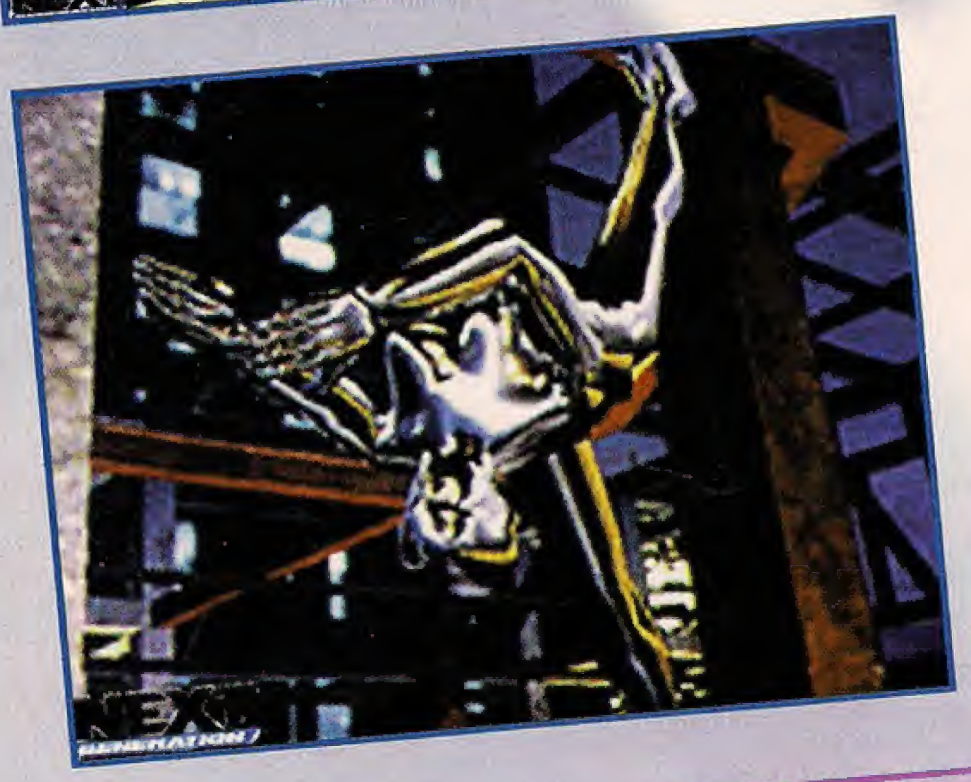
GOLPES DE CHÃO
Elbow Drop: ↘ + S (quando o inimigo cair)

CONTRA-GOLPES
Dragon Screw: ↙ + S (contra chutes médios)

fim

Virtua Fighter 3

ARCADE ***O primeiro jogo da nova placa Model 3 revolucionou a jogabilidade dos jogos de luta. Até o final do ano os donos de Saturn também deverão ter esse jogaço disponível***



AKIRA YUKI

Rimon Tchoutchuu: ⇒⇒ S
Yakuho Tchoutchuu: ⇒⇒⇒ S
Youhou: ⇘⇘ S
Mouko Kouhazan: ↓⇒ S
Byakko Soushouda: ↓⇐⇒ S
Toppo Tchoushitsu: C + D (solte D)
Renkantai: ⇒⇒ CC
Tetsuzankou: ⇐⇒⇒ S + C
Kaiko: ⇒ S + D (desfaz defesa alta)
Gekiho Honko: ⇓ S + D (desfaz defesa média)

Jouho Tchoutchuu: ⇒ S
Jouho Shoushou: ⇐⇒ S
Jouho Shoukou: ⇒ S + C
Tchouzan Housui: ⇐⇒ S + C
Maho Shoukou: ↓⇒ S + C
Tenzankou: ⇐⇒ S + C + E
Souka Housui: ⇘ S + C
Ryuusoushiki: ⇘ C + D
Maho Tchoutchuu: (após o Ryuusoushiki) ⇒ S
Hougeki Unshin Soukoshou: S + C + D ⇐⇘ C + D ⇐ S (ou ⇒ S)
Throw: S + D
Shimpo Riko: ⇙ S + D
Jun'ho Honko: ⇐⇓ S + D
Daiden Housui: ⇐⇒ S + D
Youshi Senrin: ⇐⇘ S + D
Shin'iha: ⇙⇒ S + D
Shishi Hougetsu: ⇘ S + D
Contra Ataque Médio: ⇙ S + C
Contra Ataque Alto: ⇐ S + C
Contra Ataque Baixo: ⇓ S + C
Soukahou: ⇘ S

COMANDOS E TIPOS DE GOLPES

S - soco
C - chute
D - defesa
E - esquiva para o fundo
⇓ + ***E*** - esquiva para frente
⇒⇒ **ou** ⇒ + ***E*** - deslocamento rápido
⇘⇘ **ou** ⇘ + ***E*** - deslocamento rápido agachado
⇒→ - correr
⇒ - dar um toque
→ - direcionar

*Os arremessos simples (soco + defesa) podem pegar os inimigos pela frente, pelos lados ou pelas costas.

AZUL - Arremessos (sempre de perto)

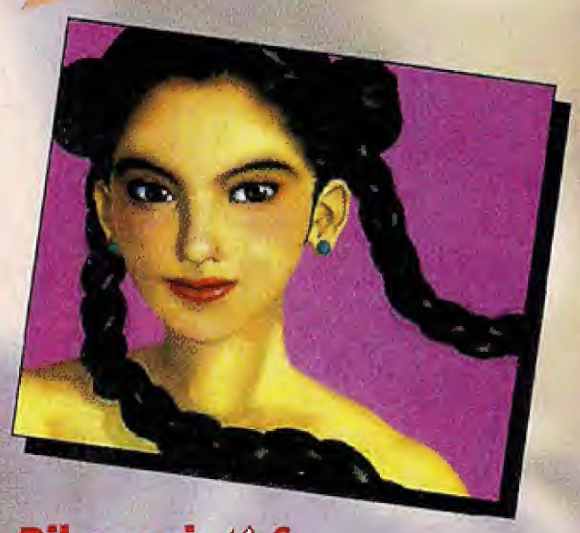
MARROM - Contra-golpe (pega o golpe do inimigo)

PRETO - Movimentos especiais (não são golpes)

VERDE - Golpes de chão (quando o inimigo cair)

VERMELHO - Golpe de impacto (porradas, chutes etc.)

PAI CHAN



Rikensui: ↙ S
Sempuuga: C + D
Enjin Sempuuga: ⇐ C + D
Ensenshuu: ↓ C + D
Hien Rekkyaku: ↗ CC
Renkan Haitenkyaku: SSS ↖ C
Renkan Tenshinsoukyaku: SSS ↓ C
Sentchuuken: ⇒ S
Jouho Tchoutchuu: ⇐ S
Ensei Kosouha: ↓⇒ S
Houshin Soukyaku: ↙ C + D
Emburenkyaku: ⇒ C + D
Koen Haikyaku: CC
Rensen Risenkyaku: ↓ CC
Rensen Soukyaku: ↓ CC
Hien Dantai: ⇒⇒ SC
Renkan Koutankyaku: SSS ⇒ C
Souka Rensuishou: ↘ SS ⇒ S
Souka Rensuikyaku: ↘ SSC
Enshi Soushou: ⇒⇒ S
Koutankyaku: ⇒⇒ C
Souken Sempuutai: SSC
Renkan Tenshinkyaku: SSSC
Taitou Risenkyaku: (ficando em pé) C
Haitenkyaku: ↖ C
Soukasui: ↘ S
Throw: S + D
Seien Katou: ⇐↓ S + D
Enfuu Rinshou: ⇒ S + C + D
Toushin Inshou: ⇒⇒ S + D
Sempuu Enjin: ⇐⇒ S + D
Tenti Touraku: ⇒⇐ S + D
Raishin Nyuurin: ⇒ S + D
Kuuretsutenhou: ↓⇒ S + D
Hien Honko: ↘ S + D
Contra Ataque Alto: ⇐ S + C
Contra Ataque Médio: ↙ S + C

LAU CHAN

Shakashou: ↘ S
Shajoushou: ↘ S
Jun'ho Tchoutchuu: ↘↘ S
Sempuuga: C + D
Kokyaku Haiten: ↖ C
Toukuu Shashou: ↑ S
Rekka Kosenkyaku: ↑ C
Taitourisenkyaku: (ficando em pé) C
Toukuu Kosenkyaku: ↗ C
Tisoutai: ⇒↓ C
Kuukokyaku: ↗ C + D
Ensenshuu: ↓ C + D
Souken Sempuutai: SSC
Renkan Tenshinkyaku: SSSC
Renkan Haitenkyaku: SSS ↖ C
Renkan Tenshinsoukyaku: SSS ↓ C
Enshishou: ⇐⇒⇒ S
Soukoreppa: ↘ S + C
Koryuu Tenshinkyaku: ⇐↙↓↘⇒ C + D
Enjin Sempuukyaku: ⇐⇐ C + D
Hien Tenshinshou: ⇐⇐ S
Hien Sempuukyaku: ⇐⇐ SC + D
Renshuu Sempuuga: CC
Tenshin Risenkyaku: ↓ CC
Rensen Soukyaku: ↓ CC
Kosoushou: ⇐⇒ S
Tchuugeki: ⇒ S
Haisenrenshou: S ⇐ S
Houou Soushou: ⇒ S ⇐⇒ S
Renken Sempuuga: (acerte soco) C + D
Renshou Ensenshuu: (acerte soco) ↓ C + D
Throw: S + D
Ryuushu Katou: ⇐↓ S + D
Ryuusha Sentem: ⇐ S + D
Tenshin Hainshou: ⇐⇒ S + D
Raishin Nyuurin: ⇒ S + D
Daitchi Toushuu: ↘↘ S + D

WOLF HAWKFIELD

Shoulder Attack: ⇐⇒ S
Reverse Sledge Hammer: ↓↘⇒ S
Neck Cut Kick: C + D
Flying Heel Kick: ⇒⇒ C + D
Rolling Sobutt: ⇒ C + D
Front Roll Kick: ⇐⇒ C + D
Drop Kick: ↗ C
Low Drop Kick: ⇒↓ C
Level Back Chop: S + C
Tomahawk Chop: ↗ S
Tomahawk Flash: ⇒ S + C
Short Shoulder: ⇐⇒ S + C
Grizzly Lariat: ↘ S + C
Dragon Fish Blow: ⇒ SS
Double High Kick: CC
Axe Lariat: ⇒ S + E
Elbow Butt: ⇐ S
Screw Lariat: ⇒↘↓↙⇐ SS
Elbow Smash: SS ⇒ S
Combo Elbow Butt: SS ⇒ S ⇐ S
Vertical Upper: ↘ S
Body Blow: ⇒ S
Sonic Upper: ↘ S
Comet Hook: ↙ S
Arrow Knuckle: ↓ S + C
1 2 Upper: SSS
Knee Blast: ⇒ C
Throw: S + D
Tiger Driver: ↘ S + C + D
Double Arm Suplex: ↙ S + C + D
German Suplex: (pelas costas) S + D
Body Slam: ↘ S + D
Stainers Screw Driver: ↘↘ S + D
Giant Swing: ⇐↙↓↘⇒ S + D
Frankensteiner: ↗ S + D
Side Suplex: ↓ S + C + D
Catch: ⇒ S + D
Thunder Fire Power Bomb: (após o Catch) S + D
Change: (após o Catch) ⇒ S + D
Push: (após o Catch) ↘ S + D
Sling Shot Front Suplex: (após o Catch) ⇐ S + D
Front Neck Throw: (após o Catch) ↙ S + D

Continua

Virtua Fighter 3

JEFFRY MCWILD

German Suplex: (após o Change) S + D
Push: (após o Change) ⇒ S + D
Tiger Suplex: (após o Change) ⇐ S + D
Wrist Lock Throw: ⇒⇘⇓⇙⇐ S + D
Arm Whip: ⇒⇒ S + D
Dragon Suplex: ⇐ S + D (pelas costas)
German Suplex: S + C + D (pelas costas)
Contra Ataque Médio: ⇙ S + C (só contra chutes)
Contra Ataque Alto: ⇐ S + C (só contra chutes)
Double Claw: ⇓ S + D
Toe Kick: ⇓ C
Kenka Kick: ⇒⇒ C
Elbow Upper: ⇒⇒ SS
Elbow Hammer: ⇒ S ⇐ S
Elbow Stamp: ⇐ S
Stomach Crash: ⇐⇘ S + C
Heel Attack: ⇐⇒ C
Kenka Hook: ⇐⇒ S
Tornado Hammer: ⇒⇐ S
Kenka Upper: ⇘⇘ S
Middle Hell Stab: ⇒ S + C
Hell Dunk Kick: ⇓ S + C
Ducking Low: ⇘ C + D
Combo Kenka Hook: SS ⇐ S
Rising Hammer: ⇐⇘ SS
Killing Toe Kick
Hammer: CCS
Knee Hammer: ⇐ CS
Triple Upper: ⇘ SSS
Hell Stab: S + E
Head Attack: ⇐⇒ S + C
Machine Gun Hell Stab: S + ES + ES + E
Vertical Upper: ⇘ S
Elbow Pat: ⇒ S
Smash Upper: ⇘ S
Double Upper: ⇘ SS
1 2 Upper: SSS
Knee Attack: ⇒ C
Low Kick: ⇘ S + D
Throw: S + D
Back Breaker: (pelas costas) S + D
Body Lift: ⇐ S + D
Power Slam: ⇒ S + D
Front Back Breaker: ⇐⇒⇒ S + D
Splash Mountain: ⇘⇘ S + D
Triple Head Butt: ⇐⇒ S + D ⇒ S + D ⇒ S + D
Toe Kick Splash Mountain: ⇓⇘⇒ S + D
Power Bomb: ⇘ S + C + D
Iron Claw: ⇓ S + C + D
Machine Gun Knee Lift: ⇓⇒ S + C + D
Spain Buster: ⇓ S + D
Machine Gun Hammer: ⇒⇐ S + D
Head Crush: ⇐⇒ S + D ⇐ S + D
Tackle: ⇐⇘ S + D
Bock Throw: ⇙ S + D
Back Breaker: S + C + D (pelas costas)
Wrist Up Throw: (após o Stomach Crush) ⇓ S + D
Machine Gun Tackle: (encurralando o inimigo na parede) ⇐⇘ S + D
Wall Wipe Throw: (encurralando o inimigo na parede) ⇙ S + D
Devil Reverse Claw: ⇓ S + D

KAGE - MARU

Sokudan: ⇙ S
Sempuugeri: ⇖ C
Ryuueikyaku: ⇒⇒ C
Fushin Hizageri: ⇓⇒ C
Genyou: ⇐ C + D
Tsumuji Geri: ⇓ C + D
Suishageri: ⇖ C + D
Hagaryuu: ⇒⇒ C + D
Rairyuu Hishoukyaku: ⇒⇒ S + C + D
Kaiten Tizurikyaku: ⇐⇙⇓⇘⇒ C
Sandam Urageri: SSSC
Sandam Fuujinkyaku: SSS ⇖ C
Jibashiri: ⇙ C
Rakusenjin: ⇒ S + C
Rasen: ⇐ S
Ganzan'ha: ⇘ S
Sempuujin: ⇓ S + C
Hagakure Senjin: ⇘ S + C
Urassuisha: ⇘ C + D
Engetsugeri: ⇗ C + D
Rasen Urageri: ⇐ SC
Sandan Rasen Urageri: SS ⇐ SC
Rakusenjin Gaeshi: ⇒ S + CS + C
Sandangeki: SSS
Fuusenjin: S + C
Hijiutchi: ⇒ S
Resshoukyaku: SSC
Shinsodan: ⇐⇙⇓⇘⇒ S
Kouten Jiritsukyaku: ⇒⇘⇓⇙⇐ C
Throw: S + D
Haura Gasumi: (pelas costas) S + D
Koenraku: ⇐ S + D
Katana Gasumi: ⇘ S + D
Kage Gasumi: ⇐⇒ S + D
Fushin Randangeki: ⇗ S + D
Izuna Otoshi: (após o Koenraku) ⇑ S + D
Jungyakudizai: ⇒ S + D
Haura Gasumi: S + C + D (pelas costas)
Fugasumi: ⇐⇓ S + D
Yamigasumi: (com o inimigo nas costas) ⇑ S + D
Contra Ataque Alto: ⇐ S + C (só contra socos)

SARAH BRYANT

Double Low Kick: ↓ CC
Sway Smash: S + E
Hi Kick Straight: CS
Rising Elbow: ⇒ S
Mirage Kick: ↘ CCC
Double Punch Snap Kick: SSC
Knee Kick: ⇒ C
Double Step Knee: ⇒ C ↘ C
Punch Side Kick: S ⇓ C
Combo Rising Kick: SSS ⇑ C
Throw: S + D
Snap Side Chop: ↘ S
Summersalt Kick: ⇖ C
Dash Knee: ⇒⇒ C
Rising Knee: ↓⇒ C
Spin Kick: C + D
Tornado Kick: ⇗ C + D
Side Hook Kick: ⇙ C + D
Leg Slicer: ⇓ C + D
Double Kick: ⇐ C
Illusion Kick: ↘ CC
Double Spin Kick: ↓⇐ CC
Jack Knife Side Kick: ⇓ CC
Double Joint Kick: ⇒ SC
Combo Rising Knee: SSSC
Combo Summersalt Kick: SSS ⇖ C
Round Kick: ⇑ C + D
Step Rpund Kick: ⇒ C + D
Dragon Smash Cannon: ⇙ C
Full Spin Dive: ⇗ C
Spin Edge Kick: ⇐ C + D
Spin Heel Sword: ⇖ C + D
Low Spin Kick: ↘ C + D
Double Thrust Kick: CC
Toe Kick Jack Knife: ⇓ S + CC
Elbow Side Kick: ⇒ S ↘ S
Elbow Heel Sword: ⇒ S ⇐ C

Beat Knuckle: S + C
Double Spin Knuckle: ⇐ SS
Spinning Arm Kick: ⇐ SC
Spinning Low Spin Kick: ⇐ S ⇓ C
Slunt Low Spin Kick: ⇙ SC
Elbow Spin Kick: ⇒ SC
Combo Elbow Spin Kick: SS ⇒ SC
Lightning Kick: ⇓ S + CCCC
Neck Breaker Drop: ⇒⇒ S + D
Lightning Knee Smash: ⇐ S + D
Back Drop: (nas costas do inimido agachado) S + C + D
Leg Hold Throw: ⇐⇒ S + D
Moonsalt: ⇗ S

JACKY BRYANT

Slunt Back Knuckle: ⇙ S
Side Hook Kick: ⇐ C
Summersalt Kick: ⇖ C
Dash Hammer Kick: ⇒⇒ C
Spinning Kick: C + D
Leg Slicer: ⇓ C + D
Middle Spin Kick: ⇐⇒ C + D

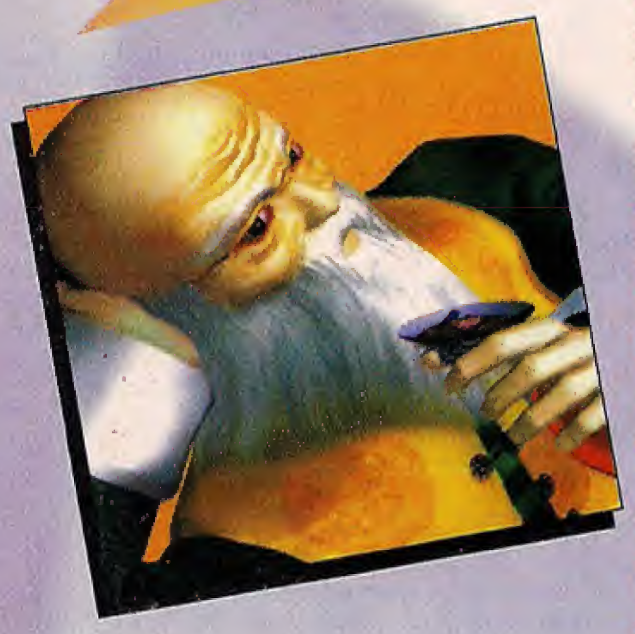
Punch Spin Kick: CS
Double Punch Snap Kick: SSC
Knee Kick: ⇒ C
Toe Kick: ⇓ C
Double Middle kick: ↘ CC
Double Spinning Kick: CC
Spinning Slunt Back Knuckle: ⇐ S ⇙ S
Beat & Knuckle Low Spin: S + CS ⇓ C
Punch Low Spin Kick: S ⇓ C
Double Punch Low Spin Kick: SS ⇓ C
Throw: S + D
Knee Strike: ⇒⇐ S + D
Neck Breaker Drop: ⇒⇒ S + D
Switch Step: ⇓⇓

Beat & Knuckle Spin: S + CSC
Double Punch Knee Kick: SS ⇒ C
Combo Back Knuckle Spin: SS ⇐ SC
Combo Low Spin Kick: C ⇓ C
Combo Knuckle Spin Kick: CSC
Combo Knuckle Low Spin: CS ⇓ C
Double Middle Kick: ↘ CC
Double Low Kick: ↓ CC
Sway Hook: S + E
Smash Hook: ↘ S
Spinning Back Knuckle: ⇐ S
Flash Piston Punch: SSS
Jab Double Straight: SS ⇑ S
Rising Elbow: ⇒ S
Combo Elbow: SS ⇒ S

Continua

Virtua Fighter 3

SHUN DI



Ousougeki: ⇐ S
Tchouwan Ryouken: ⇩⇘⇒ S
Tchuubu Soutenkyaku: ⇒⇒ C
Sempuu Soutai: ↓ C + D
Houshin Rensenkyaku: ⇐ C + D
Koushuurentai: ⇙ CC
Zenseisoutai: (após beber) ⇩ S + C
Renkan Zensensoutai: (após beber) ⇩ S + CCC
Tenshin Soutchuushou: ⇒ S + C
Haitou Rensenkyaku: ⇙ C + D
Rensai Gakushu: ⇐⇒ SSS
Nehansenkyaku: (durante o Oushin) C
Shin'ho Suikoushu: ⇐⇘ S
Suisenshu: S + C
Shasokurenkyaku: ⇒ C + E
Kasenko: ⇒ S (SS) C
Ren'hitchougeki: CC
Renshuukaishu: CCS
Renshuuhaikasho: CC ⇩ S
Tenshin Suishukou: (de bananeira) S + C
Haisentchuu: ⇙ S
Tan'hi Tchougeki: C + D

Rengeki Koushuutai: SS ⇩ CC
Soushoutai: (de bananeira) C + D
Suisen Renshuu: S + CC
Gyouin Haishu: ⇘ S
Getsuga Saigeki: ↘ S
Toukuu Hitenhou: ⇒⇒ S + C
Gyoushintoutai: ⇐ C
Ousoushu: C + DS
Toukyaku: ⇩ C + D
Saishu Renkangeki: SSS
Toushin Renkyaku: (de bananeira) C
Kousoku Kouhisoushu: ⇖ ES + C
Koushin Hifutsushu: ⇐ ES
Kuuhi Soutanshu: ⇖ C
Senshi: ⇗ C
Ryuubikyaku: ⇑ C
Haisen Tchuukaikyaku: ⇙ SC
Nehansoukyaku: (durante o Oushin) → C
Tchuubu Rakusenkyaku: (sentado) C
Throw: S + D
Toushuu Ritchuu: ⇐ S + D
Tenshin Souko: ⇘ S + D
Kanshouri: (pelas costas) S + D
Tenshin Soukeikyaku: (após beber) ⇐⇘ S + D
Houshin Sousentai: (de bananeira) S + D
Toukuusenzan: ⇩⇑ S
Rasen Suitchuu: ⇘ S
Zabantatsu: ⇩⇩
Tentouritsu: ⇒⇘⇩⇙⇐
Tchuubushin: ⇑ S + C
Oushin: ⇐⇙⇩⇘⇒
Beber: ⇩ S + C + D
Zainshu: (sentado) S + C + D

LION RAFALLE

Senshippo: ⇒⇒ S
Koushu Teishitsu: ⇒ C
Sentenkuukyaku: ⇗ C
Tenshin Ryouinkyaku: ⇒⇒ C + D
Shittisoutai: ⇘ C + D
Kousoutai: ⇓ C + D
Katoutai: ⇑ CC
Tousentai: ⇩ CC + D
Senkyuutai: ⇙ C
Soujisenpuu: ⇒ S + C
Taizan Soukoushu: ⇐ S + C
Juutchou Senshou: ⇑ S + C
Touho Soushu: ⇩ S + C
Touho Haisoushu: ⇘ S + C
Mabanshu: ⇒ S + E
Shahosha Sousui: ⇩ S + E
Shippo Shousenshu: ⇩⇒ S
Shin'ho Tourousoushu: ⇐⇘ S
Bantchuu Renkanshu: ⇒ SS
Rensentai: CC
Fujin Rentankyaku: ⇒⇒ CC
Tenshin Tourourenkyaku: ⇐ SSC
Rensui Soushu: SS ⇩ S
Renkan Senshou: SSS
Bantchuu: ⇒ S
Sen'inshou: ⇘ S

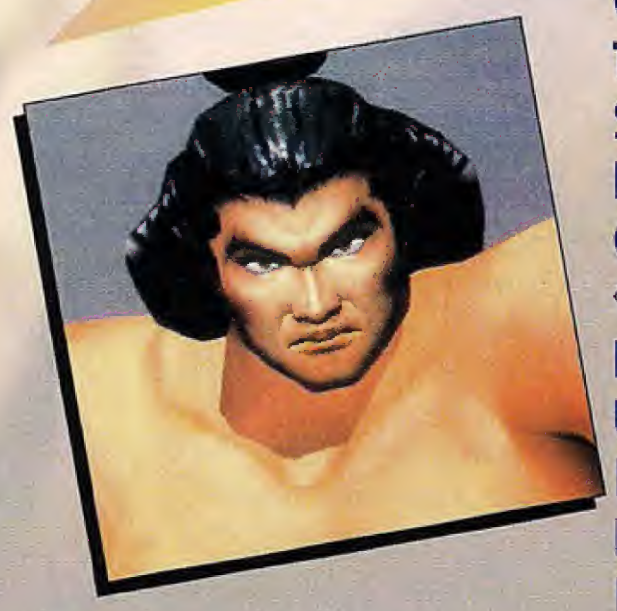
Rakugekishou: ↘ SS
Tougekisui: ↙ S
Rensou Koushu: ↘ SS
Tougeki Rensui: ↙ SS
Zensoutai: ↓ CC
Throw: S + D
Saishu Houkou:
→→ S + D
Tenshin Soukoushu:
→↘↓↙← S + D
Shitiseitenbuntchuu:
← S + D
Tozan Honshakyaku:
↓→ S + D
Haikasenten: ↘ S + D
Hitensoukuukyaku:
←→ S + D
Rakusenshu: ↘ S

AOI UMENOKOUJI

Hitchou: → S
Tsumuji Zakura: → SS
Sodeshinken: ↘ S
Musouha: ↘ S
Komoro Guruma: →→ S
Hououshu: ↘ S + C
Fuzakura: →→ S + C
Jousei Ryuusenshou:
←← S + C
Raijin'ha: → C
Kusanagi: ↓ C + D
Kusari Gama: CC
Kumogeri: → CC

Nirentotsuoutchuu: SSS
Nirentotsukugikyaku: SSC
Rentotsu Kodati: SSSC
Rentotsu Kusanagi:
SSS ↓ C
Hirate: S + CS + CS + C
Ouda: → S + C
Oushuu Hijiate: → S + CS
Nirentotsu Ouda: SS → S
Rentotsu Kinuguruma:
SS → SS
Ryoushi: ↓↓ S
Kakato Giri: ↙ C
Koate: S + D
Rokudan Obitori: ← S + D
Engetsuha: ↙ S + D
Aikinage: ↓→ S + D
Tekimetoushin:
↓ S + C + D
Konoha Otoshi: ↘ S + D
Contra Ataque Alto:
← S + C
Contra Ataque Médio:
↙ S + C
Contra Ataque Baixo:
↓ S + C
Contra Ataque Alto de Costas: → S + C
Ryuuseishu: ← S
Hangetsu Guruma: ↙ S
Contra Ataque Baixo:
(agachado) S + C
Edakudaki: ↘ S + D
Tate Shutou: ↘ S
Unsui: (nos pés do inimigo deitado de costas) ↘ S + D
Fuyoujin: (na cabeça do inimigo deitado de costas)
↘ S + D
Fudoujin: (na cabeça do inimigo de bruços)
↘ S + D

TAKA-ARASHI



Tsuppari: SSSSS
Hijiate: → S
Hijiate Tataki: → SS
Morotezuki: →→ S
Morotetsuppari: →→ SS
Kanetsuki: ← S
Mageryuu: ←→ S
Onigoroshi: ↘ S
Zangeki: ↘↘ S
Tarukudaki: ↓→ S
Higumazume: ↓←→ S
Mageharite: S + C
Tatakikomi: ← S + C
Hyoutchuuwari: ↙ S + C
Katiage: ↘ S + C
Onikatiage: ↘ S + C
Marutahiza: → C
Shikogeri: ← C
Tsuyubarai: ↓ S + C
Tsuppari Morote: SSSSS → S
Tsuppari Tarukudaki: SS → S
Tchuutsuppari: → S + C
Ketaguri: ↓ C
Throw: S + D
Abisetaoshi: →→ S + D
Sotogake: ↘ S + D
Kubinage: ↙ S + D
Izori: ↓← S + D
Yotsumi: → S + D
Yaguranage: (após o Yotsumi) S + D
Sotomusou: (após o Yotsumi) ← S + D
Tsukaminage: ↘ S + C + D
Tsuriotoshi: (pelas costas) S + D
Komata Sukui: S + C + D
Gasshou Hineri:
←↙↓↘→ S + D
Morozashi: ←→ S + D
Usamusou: (após o Morozashi) S + D
Niychounage: (após o Morozashi) ← S + D
Kawazu Gake: (após o Morozashi) ↙ S + D
Yobimodoshi: (após o Morozashi) ↓ S + D
Nimai Geri: (após o Yotsumi) ↓ S + D
Kawara Kudaki: ↘ SS
Shiko: ↘ C
Nekodamashi: ↓ S + C + D (no começo do round)
Nekodamashi: S + C + D

fim

TEKKEN 3

ARCADE

Se estava faltando algum golpe para você detonar em Tekken 3, seu problema acabou. O Golpe Final relacionou 744 golpes dos 10 personagens. Se não vencer com eles, escolha outro jogo!

GOLPES COMUNS

Arremesso: SD + CD ou SE + CE (pela frente, pelos lados, pelas costas ou de costas)
Pisão: corra para cima do inimigo derrubado (de perto)
Ultimate Tackle: corra para cima do inimigo (distância média) - depois da montada, aperte os socos alternadamente para acertar 5 socos (Yamikumo). Jin, Paul e King podem fazer o Ultimate Tackle sem a distância regulamentar.
Nina, Jin, Paul e King podem seguir com uma chave de braços com SD + SE, inclusive depois do terceiro acerto do Yamikumo.
Ombrada: corra para cima do inimigo em pé (de longe)
Deslocamento rápido: ⇦⇦ ou ⇨⇨
Empurrar: de perto, ⇨⇨
Correr: ⇨⇨→
Desvio: ⇩ ou ⇧
Carregar kiai: SD + SE + CD + CE
Evitar a queda: quando for derrubado, aperte repetidamente qualquer botão para recuperar o equilíbrio

COMO LEVANTAR

Acelelar o processo: SD
Rolar para o fundo: SE
Chute médio: CD
Chute baixo: CE
Chute na canela: ↓ + chute
Rolar: ← ou →
Levantar no local: ↑
Rolar para frente: ↓

ENTENDA OS TERMOS

Agachando: são os movimentos intermediários entre a posição em pé e agachado
Ficando em pé: são os movimentos intermediários entre agachado e em pé
Agachado: posição agachada
Kamae: postura de combate
x: direcional na posição neutra
SD: soco direito
SE: soco esquerdo
CD: chute direito
CE: chute esquerdo
→: direcionar
⇨: dar um toque

JIN KAZAMA

GOLPES DE IMPACTO

One Two Punch: SE, SD
Kuuzankayku: ⇨⇨⇨ CE
Kakato Otoshi: ao ficar em pé, CD, CD
Senkou Rekken: SE, SE, SD
Hassaishuu: CD, CE
Raijinken: ⇨x⇩↘ SE
Kikoku Renken: SE, SD, SD
Soukaku: ao ficar em pé, SE, SD
Naraku Barai: ⇨x⇩↘ + CD, CD
Hidari Kakato Otoshi: ⇨⇨ CE
Kijin retsumetsu: ⇦ SE + CD
Shin Kijin Retsumetsu: ← SE + CD
Rasen gen'makayku: ↗ CD, CD, CD, CD
Kakato Giri: ↘ CD, CD
Majinken: ⇦→ SD
Rasetsumon Iti: ⇦→ SD, SE, SD
Rasetsumon Ni: ⇦→ SD, SE, ↘ SD
Hagane Wari: ⇨ SD
Dounuki: ⇨⇨ SD
Onihatchimon: ↘ SE, SD
Nimon Soukyaku: SE, SD, CE, CD
Nimon Soukayku Kai: SE, SD, CE, ⇨ CD
Onigoroshi: esquivando, SD
Onikubi Otoshi: ⇨ CE
Kasumi Geri: CE
Oitzuki: ficando em pé, SD
Shiun Nidangeri: ↓ CE + CD
Hiza Hagane: ⇨ CD
Hakuro Yuubu: SE + CD, SD, CD
Hakuro Gedankyaku: SE + CD, SD, ⇩ CD
Raijinken Tchuudankyaku: ⇨x⇩↘ SE, CE
Raijinken Gedankyaku: ⇨x⇩↘ SE, CD
Fuujinken: ⇨x⇩↘ SD
Kifuumon: SE, SD, CD
Kongoutai: ⇦ SE + SD

ARREMESSOS

Supercabeçada: ⇨→ SE + SD
Ultimate Tackle: ⇩ ou ↙ SE + SD
Yagura Kuzushi: ⇩↙← SE + CE
Hakuzan: ↘ SD + CE
Contra-golpe: ⇦ SE + CE (ou ⇦ SD + CD) - pega golpes altos e médios

EDDY GORDO

GOLPES DE IMPACTO

Combinação Furacão: ⇨ SD, SE, CD
Descompasso: ↙ CD, CD, CD, CD
Descompasso e Bananeira: ↙ CD, ⇦ CD
Troca e Peão: CE, CD
Sentar: CE, CD
Troca e Peão e Bananeira: CE, CD ←
Caveirinha: ⇨→ CE + CD
Reversal e Ginga: CD, CE
Ginga: CD, CE
Batida: ⇨ CD
Batida e Bananeira: ⇨ CD ←
Batida para Troca e Peão: ⇨ CD, CE + CD
Rasteira e Chibata: ↙ CE, CE
Baía: ↙ CE, CD
Combinação Baía: ↙ CE, CD, CD
Chave Giratória: ⇑ ou ↗ CD
Macaco em Pé: ⇦ CD
Macaco em Pé com Rasteira e Chibata: ⇦ CD, CE, CE
Bananeira: ⇨ SE + SD
Fumaça: ↙ CE + CD
Chave baixa: ↘ CD
Macaco de Lado: CE + CD
Macaco de Lado e Bananeira: CE + CD ←
Suicídio: ⇑ ou ↗ CE + CD
Suicídio com Sentada: ⇑ ou ↗ CE + CD e depois ↙ ou ⇩
Berimbau: ⇦ CE
Berimbau 2: ⇨→ CE
Berimbau 2 e Sentar: ⇨→ CE ↓
Berimbau 2 e Bananeira: ⇨→ CE ←
Reversal e Giratória: CD, CE, ⇑ CD
Biriba: ↘ CE + CD
Biriba e Cancela: ↘ CE + CD ↓
Gafanhoto: ↘ CE
Gafanhoto e Sentar: ↘ CE ↓ ou ↙
Cotovelada: ↘ SD
Cabeçada: agachado, SE + SD
Duplo: agachando ou ficando em pé, CE + CD
Duplo e Sentar: agachando ou ficando em pé, CE + CD e ↓
Cabeçada: sentado, SE + SD
Tufão: sentado, CD, CE
Avalanche: sentado, CE + CD
Troca e Ataque: sentado, CE, CD
Ginga: SE + SD
Ginga: ↓ SE + SD
Armada: durante a Ginga, ⇑ CE
Armada e Sentar: durante a ginga, ⇑ CE ↓
Armada e Biriba: durante a Ginga, ⇑ CE, CE
Troca Lateral: durante a Ginga, CE
Troca Lateral e Bananeira: durante a Ginga, CE ←
Troca Baixa: durante a Ginga, CD
Troca Baixa e Bananeira: durante a Ginga, CD ←
Troca Baixa e Espelho: durante a Ginga, CD x CE
Faísca: durante a Ginga, CE + CD
Faísca e Abaixada: durante a Ginga, CE + CD ↓
Bananeira: ⇨ SE + SD
Rolada para Trás e Guarda Baixa: durante a bananeira, ←
Rolada para Frente e Guarda Baixa: durante a bananeira, →
Rolada para Frente e no Chão: durante a Bananeira, ⇨
Andar: durante a Bananeira, ⇦
Rolar para Frente: durante a Bananeira, ⇨→ ou ↘
Rolar para Trás: durante a Bananeira, ⇦← ou ↙
Postura Baixa: durante a Bananeira, ↓
Desvio: durante a Bananeira, ⇑ ou ⇩
Parafuso: durante a Bananeira, CD
Troca e Peão: durante a Bananeira, CE, CD
Troca e Peão e Bananeira: durante a Bananeira, CE, CD ←
Chute Rasteiro: durante a Bananeira, CE
Vulcão: durante a Bananeira, ↓ CE + CD
Soco Duplo: SE, SD
Troca e Peão Baía: CE, CD e depois, CD, CD
Baía e Cabeçada: ↙ CE, CD, SE + SD
Baía para Macaco em Pé: ↙ CE x CD
Combinação Macaco em Pé: ⇦ CD, CD, CE + CD
Espada e Bananeira: ⇨ CE
Girar: ⇨→ CD
Giro e Chute Baixo: ⇨→ CD, CE
Giro e Chute Alto: ⇨→ CD, CD
Girar e Baixar: ⇨→ CD ↓
Baixar e Bananeira: agachado, ↘ SE + SD
Duplo e Bananeira: agachado (ou levantando), CE + CD ←
Chute Médio: ficando em pé, CD
Chute Lateral: ficando em pé, CE
Chute Médio Sentado: sentado, CD
Avalanche e Chute Cancelado: sentado, CE + CD, CE
Combinação Avalanche: sentado, CD, CE + CD
Chute e Troca e Peão: sentado, CD, CE, CE + CD
Chute Rasteiro Duplo: esquivando (ou durante a Ginga), ⇑ CE ↓ CE + CD
Troca Baixa para Chute Duplo: esquivando (ou durante a Ginga), CD, CE + CD
Combinação Unha: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD
Combinação Lança: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD, CE
Combinação Unha para Chute Esquerdo: esquivando (ou durante a Ginga), SE + SD, x CE
Combinação Especial: esquivando (ou durante a Ginga), CE + CD, CE + CD ↙ CE + CD ↗ CE + CD
Tubarão: esquivando (ou durante a Ginga), CD, CE
Ataque ao Queixo: esquivando (ou durante a Ginga), SD
Parafuso para Troca e Peão: de Bananeira, CD, CE + CD
Chute Rasteiro e Finta: de Bananeira, CE ⇦
Soco Esquerdo: de Bananeira, SE
Soco Direito: de Bananeira, SD
Soco Direito e Troca Baixa: de Bananeira, SD, CD ←
Troca Baixa e Chute Rasteiro: de Bananeira, SD, CD, CE
Troca Baixa e Finta: de Bananeira, SD, CD, CE ←
Soco Esquerdo para Rasteira e Chibata: de Bananeira, SE, CE, CE
Piranha: de Bananeira, ⇑ CE ou ⇑ CD
Piranha e Sentada: de Bananeira, ⇑ CE ↓ ou ⇑ CD ↓

ARREMESSOS

Virar: ⇦↙⇩↘→ SE + SD

HWARANG

GOLPES DE IMPACTO

Troca de Kamae (pernas): CE + CD
Troca de Kamae (corpo): SD + SE

GOLPES COM KAMAE ESQUERDO (perna esquerda para frente)

Left Flamingo Feint: → CE x
Jab: SE
Double Jab: SE, SE
Double Jab Low Kick: SE, SE , CE
Double Jab Low & Hi kick: SE, SE, CE, CE
One Two Punch: SE, SD
One Two Side Kick: SE, SD, CE
One Two Round Kick: SE, SD, CD
Middle Back Blow & Kamae Direito: ⇨ SD
Middle Back Blow & Kamae Esquerdo: → SD
Right Kick Combo: CD, CD, CD, CD
RL Kick & Kamae Esquerdo: CD, → CE
RL Kick & Kamae Direito: CD, CE
Right Side Kick: ⇨ CD
Right Side & Middle Kick: ⇨ CD, CD
Fire Cracker: ⇩ CD, CD
Right Crescent Moon Kick & Kamae Direito: ⇦ CD
Front Leg Sweep: ↙ CD
Feint Heel Kick: ↙ CD, CD
Toe Smash: ficando em pé, CD
Heel Kick: ficando em pé, CD, CD
Bazooka Kick: ⇨→ CD
Fuujin Step: ⇨x⇩↘
Rising Blade: ⇨x⇩↘ CD
Left Kick Combo: CE, CE, CE, CE
Side kick Combo: ↘ CE, CD
Hunting Hawk: ↗ CE, CD, CE
Air Fang: CE, CD
Round Heel Kick & Kamae Direito: ⇨→ CE
Heel Explosion: ↙ CE + CD
Step in Side Kick: ⇨ CE, CE ou ⇨x⇩↘ CE, CE
Jump in Side Kick & Flamingo Esquerdo: ↑ CE

GOLPES COM KAMAE DIREITO (perna direita para frente)

Right Flamingo Feint: → CD x
Jab: SE
Jab Straight: SE, SE
Lightning Blow: SD, SE, SE

Continua

TEKKEN 3

LIN XIAOU

Right Reverse Kick: CD, CD
Chain Saw Heel: CD, CE
Spin Kick: ⇐ CD
Plasma Blade: ⇒ CD, CD
Cut Back: ⇒→ CD, CE
Double Screw: CE, CE
Rolling Right Kick: CE, CD
Left Crescent Moon Kick: ⇐ CE
Set Up - Flamingo Esquerdo: ⇒ CE
Set Up - mostrar as costas: ⇒ CE ←
Heel Knife: ⇒ CE, CD
Hunting Sobutt: ⇒→ CE

GOLPES COM FLAMINGO ESQUERDO (perna esquerda levantada)

Left Flamingo Feint: → CE x
Left Jab: SE
Right Back Blow: SD
Flamingo Right Sobutt: CD
Flamingo Right Sweep: ↙ CD
Flamingo Left Low Kick: ↙ CE
Flamingo Left Heel: ⇒ CE
Flamingo Kick Combo: CE, CE, CE
Killing Hawk: SE + CD
Left Flamingo Step in: ⇒
Left Flamingo back Dash: ⇐
Left Flamingo Sway: ⇑ ou ⇓

GOLPES COM FLAMINGO DIREITO (perna direita levantada)

Right Flamingo Feint: → CD x
Right Jab: SD
Left Back Blow: SE
Flamingo Left Sobutt: CE
Flamingo Right Low Kick: ↙ CD
Flamingo Left Sweep: ↙ CE
Flamingo Right Heel: ⇒ CD
Flamingo Right Accel: ⇐ CD
Flamingo Right Side Kick: CD
Right Flamingo Step in: ⇒
Right Flamingo Back Dash: ⇐
Right Flamingo Sway: ⇑ ou ⇓

ARREMESSOS

Demon Heel: ⇓↙← CE
Sword Fish Throw: ⇓↙ SE + CE
Cobra Bite Throw: ⇒→ SD
Contra-golpe: ⇓ SE + CE ou ↙ SD + CD ou ⇓ SD + CD (só golpes rasteiros)

GOLPES DE IMPACTO

Kassuishou: ↙ SE
Jakurenshu: SE, SD
Jakurenhou: SE, ⇓ SD
Contra-golpe esquerdo: ⇐ SE
Contra-golpe direito: ⇐ SD
Jouho Shouken: ↘ SE
Jouho Shouken e virar de costas: ↘ SE
Hihaishou: ⇑ SE
Hihaishou e Kamae frontal: ↑ SE
Zen'heki: ⇑ SE + SD
Zen'heki Kaou: ⇑ SE + SD, SD
Zen'heki Kaou Suishou: ⇑ SE + SD, SD, SE
Hihai Shouho: ⇑ SE + SD, CE + CD
Uryuu Banda: ⇓ SE
Uryuu Banda - Kamae da Fênix: ↓ SE
Jakuyoku Haishou e virar de costas: SD, SE
Jakuyoku Haishou: SD, ↘ SE
Touken e virar de costas: ficando em pé, SD
Touken: ficando em pé, SD ⇒
Tchouda Karan: ↘ SD
Sempo Touken: agachado, ↘ SD
Sempo Touken Combo: agachado, ↘ SD, SE
Sempo Touken e virar de costas: agachado, ↘ SD ↘
Katsumenkyaku: ⇒ CE
Rigoutai: ⇒→ CE
Soutai Haishingeki: agachando, CE, SD, SE, CD
Fushin Toutai: ⇒→ CD
Zensensoutai e Kamae da Fênix: agachado, ↘ CD
Zensensoutai: agachado, ↘ CD, CD
Soukuuhou: ficando em pé, CD
Kogetsusen: ⇗ CD
Estrela: ⇒ SE + SD
Cambalhota: ⇒ CE + CD
Desvio Especial: CE + CD ou ⇓ CE + CD
Haiho: ⇐ SE + SD
Haiho Moukoshou: durante o Haiho, SD
Haiho Saiheki: durante o Haiho, SE + SD
Souhekishou: ⇒→ SE + SD, SE + SD
Fujinkayku: ↙ CD
Provocação 1: SE + CE + CD
Provocação 2: SD + CE + CD
Tenshou Juujihou: ⇒→ CE + CD
Ankyaku: ↙ CD
Virar as costas: ⇐ CE + CD
Virar as costas (agachado): ↙ CE + CD
Haishingeki: de costas, SD, SE, CD
Kobikyaku: de costas, CD
Haishin Gedankyaku: de costas, ⇓ CE
Haishin Gedankyaku e Kamae frontal: de costas, ↓ CE
Tchoukyuukyaku: de costas, ⇒ CE + CD, CE + CD
Tchoukeiseki: de costas, ⇒→ CE
Kamae da Fênix: de costas, ⇓ SE + SD
Back Roll: de costas, ⇒ CE + CD
Desvio Especial: de costas, CE + CD ou ⇓ CE + CD
Kamae da Fênix: ⇓ SE + SD ou ↓ SE + SD

GOLPES COM KAMAE DA FÊNIX

Hidari Touryou: SE
Migi Touryou: SD
Kyuuho Bantchuu rápido: ⇓ SE + SD, SE + SD ou SE + SD ao completar o Kamae
Kyuuho Bantchuu lento: SE + SD
Kyuuho Bantchuu super lento: ⇓ SE + SD
Kassou: CE
Jet Kick: ⇖ ou ⇑ ou ⇗ CE
Houou Rensou: ⇖ ou ⇑ ou ⇒ CE, CE
Houou Rentai: ⇖ ou ⇑ ou ⇗ CE, CD
Soutai: ⇖ ou ⇑ ou ⇗ e ao tocar o pé no chão, CE
Houousenkyaku: ⇖ ou ⇑ ou ⇗ x CE
Tchuudangeri: CD
Tchuudan Geri e virar as costas: CD ⇐
Arch Kick: CD, CE
Arch Kick e desvio: CD, CE ⇑ ou ⇓
Zensensoutai: ⇒ CD, CD
Touhaikyaku: ⇑ CD, CD
Hououyokutai: ⇖ ou ⇑ ou ⇗ x CD
Agachar: ⇓
Saltar: ⇑
Virar as costas: ⇒ SE + SD
Rolar: ⇒ CE + CD

ARREMESSO

Agarrar de costas 2: de costas, ⇒→ SE + CE ou ⇒→ SD + CD
Arremesso da Fênix: durante o Kamae da Fênix, ⇓ SE + CE ou ⇓ SD + CD
Kujaku Tchoutai: → SD, SE
Hien Ryuubu: de costas, ⇒→ CE + CD
Hikinage: ⇓↙← SD
Contra-golpe alto: ⇐ SE + CD
Contra-golpe baixo: ⇓ SE + CD ou ↙ SE + CD
Contra-golpe alto pelas costas: de costas, SE + CD
Contra-golpe baixo pelas costas: de costas, ⇓ SE + CD

PAUL PHOENIX

GOLPES DE IMPACTO

One Two Punch: SE, SD
Souhitenkyaku: ⇗ CE, CD
Bonken: ⇓↘⇒ SD
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Rakuyou: agachando, CD, SD
Abise Geri: ⇒⇒ CD
Hazakura: agachado, ↘ SD
Ganseki Wari: com o inimigo caído, ⇓ SD
Sanpuoryuu alto: ⇒⇒ CE, CD, CD
Sanpouryuu médio: ⇒⇒ CE, CD, ⇒ (ou ↘) CD
Sanpouryuu baixo: ⇒⇒ CE, CD, ⇓ (ou ↙) CD
Kawara Wari: agachando SE
Kawara Wari Bonken: agachando, SE, SD

Kawara Wari Rakuyou: agachando, SE, CD, SD
Hazakura Bonken: agachado, ↘ SD, SE
Hayate: ⇨→ SD
Hazakura Tekki: agachado, ↘ SD, SD
Bansei Ryuuouken: ← SE + SD
Reverse PDK Combo: SE, CD
Quick PK Combo: andando, SD, CE
Somersault NG: ↓⇑ SD + CE + CD
Togoku: ⇨ SE + CD
Ura Hayate: ⇩↘⇨ SE
Massakari Uti: ⇨ SE + SD
Ukikusa: ⇩↙←
Hiyoushitsu: ⇩↙⇦ x SD
Hyouga: ⇩↙⇦ x SE
Nige Tsumuji: ⇩↙⇦ x CE
Tsumuji Zakura: ⇩↙⇦ x CE, SD
Sen'ou Hougeki: ⇩↙⇦ x CE, SD, SE
Sen'ou Tekki: ⇩↙⇦ x CE, SD, SD

ARREMESSO
Contra-ataque: ⇦ SE + CE ou ⇦ SD + CD
Tomoe Nage: ← SD + CE
Ura Ate: ⇨→ SE + SD
Fuuga: ↘ SE + SD
Ultimate Tackle: ↙ SE + SD
Yamikumo Jime: durante o Ultimate Tackle, SD, ↓ SE, SE, x CD, SE, SE + SD

FORREST LAW

GOLPES DE IMPACTO
One Two Punch: SE, SD
Step in Middle Kick: ↘ CE
Somersault Kick High: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CD
Somersault Kick Low: ↓⇑ (ou ↖ ou ↗) CD
Spin Kick Combo: CD, CE, CD
Sarenken: SE, SE, SE, SE, SE
Dragon Knuckle Combo: → SD, SD, SD
Dragon Knuckle Combo: SD, SD
Somersault Drop: ↓↑ (ou ↖ ou ↗) CE + CD
Dragon Low: agachando, CE
Triple Hi Kick: CE, CE, CE
Feint Middle Kick: durante o Triple Hi Kick, →
Slidind: agachado, ↘⇩↘ CE
Dragon Somer: CD, ⇑ CE
Dragon Thrash: ⇨⇨⇨ CE
Dragon Fang: ↙ SE + SD (⇑⇑ para cancelar)
Sit Spin Kick Somer: agachado, CE, CD
Dragon Low Left Somer: ⇩ CD, CE
Front Kick Left Somer: ficando em pé, CD, CE
Hi Kick Right Somer: CE, CD
Sit Straight Left Somer: ↓ (ou ⇩) SD, CE
Dragon Breath: ⇩ CE, CE, CE, CE, CD
Jump Side Kick Right Somer: ⇑ (ou ↖ ou ↗) CE, CD
Quick Somersault Kick: CE + CD
Double Somersault Kick: CE + CD, CE ou ↑ CD, CD
Dragon Tail: ↙ CD
Low Kick Left Somer: agachado, CD, CE
Side Kick Right Somer: ficando em pé, CE, CD
Dragon Rush: ⇦ SD, CE, CD
Eye Hit Feint: depois de carregar o kiai, SE
Thrust Low: depois do Eye Hit Feint, CE
Over Head Kick: ⇩ CE + CD
Elbow Dragon Whip: ↙ SD, CD
Kensui: ⇨ SD, SE
SOmersault Fake: ↓⇑ (ou ↖ ou ↗) x CD
Dragon Storm: ⇦ SE, SD, SE
Fake Step: ⇦ SE + SD
Fake Step Blow: durante o Fake Step, SE
Trap Left Blow: depois do Fake Step, SE
Trap Right Blow: depois do Fake Step, SD
Trap Right Low Kick: depois do Fake Step, CD
Trap Left Side Kick: depois do Fake Step, CE
Double Dragon: durante a Esquiva, CE + CD
Dragon Back Blow: de costas, SE ou SD
Fake: ↓⇑ (ou ↖ ou ↗)

ARREMESSOS
Sekkan Punch: ↘ SE + SD
Dragon Fall: ↘ SE + SD, SE, SD, SE + SD
Dragon Knee: ⇨→ CE + CD
Dragon Dive: → SD + CE
Contra-golpe alto: ⇦ SE + CE (ou ⇦ SD + CD)
Contra-golpe baixo: ↙ (ou ⇩) SE + CE ou ↙ (ou ⇩) SD + CD
Fake Step: ← SE + SD

KING

GOLPES DE IMPACTO
Shoutei: SE, SD
Shoutei Upper: SE, SD, SE
Drop Kick: CE + CD ou ⇨⇨ CE + CD
Satelite Drop Kick: ⇨⇨⇨ CE + CD
Jail Kick: ⇨⇨ CD
Knuckle Bomb: ↗ SE + SD
Ali Kick: ⇩ CE + CD, CD, CD, ou ↓↘ CD, CD, CD
Ali Kick: ⇩ CE + CD, CD, CD, CD, CD ou ↓↘ CD, CD, CD, CD, CD (se pegar em contra-ataque)
Elbow Drop: ⇑ (ou ↖ ou ↗) SD + CD
Smash Upper: ⇨⇨ SD
Grand Smash: ⇨⇨ x SD
Dynamite Upper: ↓↘ SD
Flying Cross Chop: ⇨⇨ SE + SD
Frankensteiner: ↘ CE + CD (é um golpe de impacto e um arremesso ao mesmo tempo)
Right Straight & Left Upper: SD, SE
Left Straight & Right Upper: agachando, SE, SD
Moonsault Body Press: SE + CD
Jaguar Impact: → SE + SD
Elbow Sting: ⇩ SE + SD
Spinning Smash: depois do primeiro golpe do Ali Kick, SD
893K: ⇦ CD
Brutal Cyclon: SE + SD, SE
Turn Lariat: de costas, SE + SD
Leg Lariat: esquivando, CE + CD
Guard Crush: ⇨→ SE + SD
Leg Breaker: ↓↘ SE
Arrow Straight: esquivando, SD
Shoulder Tackle: ⇨ SD + CE
Black Bomb: ⇨⇩↘ SE + SD

ARREMESSOS
Stretch Buster: nas costas do inimigo, ⇦→ SE + SD
DDT: ↓↙⇩↙ SE + SD
Pile Driver: ↙→ SD
Giant Swing: ⇨⇦↙⇩↘→ SE
Figure 4 Leg Lock: ↙ SE + SD
Coconuts Crash: ↘ SD + CE
Muscle Buster: ⇩↙← SE + SD
Ultimate Tackle: agachando SE + SD ou ⇨⇩↘ SE + SD
Jumping Power Bomb: com o inimigo agachado, ⇩ SE + CE ou ⇩ SD + CD
Contra-golpe baixo: ↙ (SE + CD ou SD + CE) ou ⇩ (SE + CD ou SD + CE)
Dragon Screw: epgue o golpe do inimigo com ← SE + CE ou ← SD + CD
Rage Wind: depois da chave de braços, SE + SD
Chave de Pernas: durante o Ultimate Tackle, CE + CD
Kaze Special: depois da chave de pernas, SE + SD
Down Throw: perto do inimigo caído, ↙ SE + CE ou ↙ SD + CD
Figure 4 Leg Lock: pegue as pernas do inimigo caído com ↙ SD + CD
Rope Throw: ← SE + SD
Bring Back: ← SE + SD, SE + CE
Throw Far: ← SE + SD, SD + CD
Hell Drop: ← SE + SD, CE + CD
Take Back: ← SE + SD, SE + SD
Jaguar Driver: ⇩↘→ SE
Boston Grab: depois do Jaguar Driver, SE + SD, CE, CD, SE + SD
Arch Lock Face Buster: durante o Jaguar Driver, SE + SD
Jaguar Back Breaker: acerte o Grand Smash em contra-ataque e SE + SD
Jumping Power Bomb: acerte o Grand Smash em contra-ataque e SE + SD ⇩⇑ CE + CD
Standing Achilles Hold: ⇨⇩↘ + SD + CE
Indian Death Lock: durante o Standing Achilles Hold, SE + SD, SE, CE, SE + SD
Romero Special: durante o Indian Death Lock, SE, CE, CD, SE + SD, CE + CD
STF: durante o Standing Achilles Hold, SE, SD, CE, SE + SD
Scorpion Death Lock: durante o Standing Achilles Hold, SE + SD, CE, SE, SE + CE
Arm Breaker: ⇨⇩↘ SE + CD
Triple Arm Breaker: durante o Arm Breaker, SE + SD, SE + SD
Kawazu Otoshi: durante o Arm Breaker, SE + SD, CD, SD + CD
Strangle Hold: durante o Kawazu Otoshi, CD, CE, CD, CE + CD, SE + SD
Chicken Wing Face Lock: durante o Arm Breaker, SD, SE, SE + SD + CE
Dragon Sleeper: durante o Chicken Wing Face Lock, SD, SE, CE, SE + SD + CD, SE + SD + CD
Rolling Cradle: durante o Chicken Wing Face Lock, SE + CE, CE + CD, SD + CD, SE + SD, SE + SD + CE
Reverse Arm Cratch Slam (A): ⇨↘ SE + CE
Reverse Arm Cratch Slam (B): ⇨↘ SD + CD
Back Drop: durante o Reverse Arm Cratch Slam, SD, SE, SE + SD
German Suplex: durante o Back Drop, CE + CD, SE + SD

Continua

Power Bomb: durante o German Suplex, SE, SD, CE + CD
Giant Swing: durante o Power Bomb, SD, SE, CE, CD
Muscle Buster: durante o Power Bomb, CE, SE, SD, CE + CD, SE + SD + CE + CD
Reverse Golly Special Bomb A: ⇒↘ SE + SD
Reverse Golly Special Bomb B: ↘↘ SD + CD
Cannon Ball Master: durante o Reverse Golly Special Bomb (A ou B), SD, SD, SE + SD
Manhattan Drop: durante o Cannon Ball Master, CE + CD, SE + SD, SE + SD + CE + CD
Doctor Bomb: durante o Manhattan Drop, SE, SD, CE + CD, SE + SD
Giant Swing: durante o Doctor Bomb, SD, SE, CE, CD
Muscle Buster: durante o Doctor Bomb, CE, SE, SD, CE + CD, SE + SD + CE + CD
Cannon Ball Master: esquivando, SD + CD (pegue pelos lados ou pelas costas)

NINA WILLIAMS

GOLPES DE IMPACTO
One Two Punch: SE, SD

Soushou Ha: → SE + SD ou →→ SE + SD ou ficando em pé, SE + SD
Triple Smash: SE (↘ SE) SD, CD
Double Smash: SD, CD
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Heel Kick: ↓↘→ CD (ou →→ CD)
Flash Combo: ↘ CE, SE, SD
Rapid Kick Combo: ↘ CE, CE, CE, CD
Upper Straight: ↘ SE, SD
Hunting Kick Combo: ↗ CD, CE, CD
Rave Kick: ↓ SE x CD ou agachado, SE x CD
Bone Cutter: →→→ CE
Hunting Swan: ↙ SE + SD (↑↑ para cancelar)
Left & Right Hi Kick: CE, CD
Sit Spin & Right Hi Kick: ↓ CE x CD
Jail Crush: SE (↘ SE) SD, ↓ CE, CD
Cemetery Crush: SE (↘ SE) SD, SE, ↓ SE + SD
Rengeki Soushou Ha: SE (↘ SE) SD, SE, SD, → SE + SD
Rengeki Soushou Ha: SE (↘ SE) SD, → SE + SD
Leg Break Combo: ↓ (ou ↓) CE, ↓ CD
Divine Cannon: ↓↙ CE
Slicer: ↙ CD
Divine Cannon Combo: ↙ CD, CE
Side Step Stab: ↙ SD
Spike Combo & Right Hi Kick: CE, CE, CD
Spike Combo & Right Upper: CE, CE, SD
Spike Combo & Right Low Kick: CE, CE, ↓ CD
Creek Attack Combo: ↘ CE, SD, SE, CD
Creek Attack & Left Low Kick: ↘ CE, SD, ↓ CE
Creek Attack & Left Hi Kick: ↘ CE, SD, CE
Creek Attack & Right Hi Kick: ↘ CE, SD, CD
Rapid Combo & Left Low Kick: ↘ CE, CE, CE, CE

Rapid Combo & Soushou Ha: ↘ CE, CE, CE, SE, SD, → SE + SD
Jamming Combo & Right Upper: CD, CE, SD
Jamming Combo & Right Low Kick: CD, CE, ↓ CD
Jamming Combo & Right Hi Kick: CD, CE, CD
Landing Kick & Right Upper: ↗ x ↓ CE, SD
Landing Kick & Left Middle Kick: ↗ x ↓ CE, CE
Landing Kick & Right Hi Kick: ↗ x ↓ CE, CD
Left Middle & Right Hi Kick: ↘ CE, CD
Frozen Kick: ↓ (ou ↓) SD, CD
Spark Combo: SE (↘ SE) SD, SE, CD
Right Low Kick & Back Spin Chop: ↓ (ou ↓) CD, SE
Right Low Kick & Left Spin Low Kick: CD, CE
Left Spin Low Kick & Right Upper: ↓ (ou ↓) CE, SD
PDK Combo & Right Upper: SD, ↓ CE, SD
PDK Combo & Right Hi Kick: SD, ↓ CE, CD
Killing Blade: ← SE
Assault Combo: ↘ CE, SE, SD, → SE + SD
Agito Giri: ⇐↙↓↘ SD
Empress Heel: com o inimigo caído, ↓ ou ↘ CE + CD
Foul Kick: →→ CE ou ↓↘→ CE
Leg Sweep: ↓↘ CD
Slap: ← SD
Double Slap: ⇐ SD, SD
Suimen Gari: esquivando, CD
Agito Zuki: →→ SD
Agito Sokuzuki: →→ SD
Help Hand: ↙ SE
Kubikari Uti: →→ SE
Rasen Souha: esquivando, SE + SD
Shake Shot: esquivando, SE
Lift Shot: esquivando, SD

ARREMESSOS
Izori Hiji Otoshi: SD + CD, SE, SD, SE
Izori Hiji Otoshi Waki Gatame: durante o Izori Hiji Otoshi, SD, SE, CE
Contra-ataque alto: ⇐ SE + CE ou ⇐ SD + CD
Contra-golpe baixo: ↙ (SE + CE ou SD + CD) ou ↓ (SE + CE ou SD + CD)
Kakaekomi Hiji Uti: ↘↘ SE
Kubikari Nage: ↗ SE + SD
Shouaku: ↓↘→ SE + SD
Kubikari Juuji Gatame: durante o Shouaku, CE, CD, CE, SE + SD
Tatigyaku Waki Gatame: durante o Shouaku, SE, CE, SD, SE

Urakan'nuki Takaba Jime: durante o Tatigyaku Waki Gatame, CE, SE, CD, SE + SD, SE + SD
Sutegyaku Waki Gatame: durante o Tatigyaku Waki Gatame, SD, SE, CE, CD, SE + SD
Udehishigi Hara Gatame: durante o Shouaku, SD, CE, CD, SD, SD
Kubihineri Kao Gatame: durante o Udehishigi Hara Gatame, SE, CE + CD, SE, SD, SE + SD
Matassaki Udejuuji Gatame: durante o Udehishigi Hara Gatame, SE, SD, CD, CE, SE + SD + CE
Kanibassami: ↓↘→ CE + CD
Achilles Ken Gatame: durante o Kanibassami, CE + CD, CD, SD, SE + SD
Jumping Achilles Ken Gatame: →→→ CE
Hizajuuji Gatame: durante o Achilles Ken Gatame, CE, SE, CD, SD + CD
Kaiten Achilles Ken Gatame: durante o Achilles Ken Gatame, SE, CE, SD + CD, CE + CD, SE + SD
Zenten Udejuuji Gatame: durante o Kanibassami, CE + CD, CE, CD, SE + SD
Shikkyaku: ↓↙← SE + CD
Banzai Gatame: durante o Shikkyaku, SD, SE, SE, + SD, SE + SD + CE
Matassaki Udejuuji Gatame: durante o Banzai Gatame, SE, SD, CD, CE, SE + SD + CE
Kubihineri Kao Gatame: durante o Banzai Gatame, SE, CE + CD, SE, SD, SE + SD
Tatigyaku Waki Gatame: durante o Shikkyaku, SE, CE, SD, SE
Urakan'nuki Takabajime: durante o Takigyaku Waki Gatame, CE, SE, CD, SE + SD, SE + SD
Sutegyaku Waki Gatame: durante o Tatigyaku Waki Gatame, SD, SE, CE, CD, SE + SD

YOSHIMITSU

GOLPES DE IMPACTO
Ninpou Kagerou: →→ CE + CD

Ninpou Kusanagi: durante o Ninpou Kagerou, SE + SD
Ninpou Manji Kazura: ← SE, SE, SE, SE, SE, SE
Ninpou Manji Sou: ↙ CE, CE, CE, CE, CE
Sazanka: CD, CD, CD
Ninpou Manji Guruma: ↗ CE + CD
Fubuki: →→ CD
Toubokushuu: durante o Ninpou Manji Sou, → CD
Zankokuken: ↙ SE
Zetsumeiken: ←← SE
Inazuma: CE, CD
Tsuyubarai: andando agachado, CE
PK Combo: SD, CE
PDK Combo: SD, ↓ CE
Manji Agura: ↓ CE + CD
Sengaku: durante o Manji Agura, solte o direcional
Hikuuken: salte alto e para frente e imediatamente aperte SE + SD
Hikuushuuken: durante o Hikuuken, ↓
Sempuuken: ←← SE x SE
Ninpou Manji Giku: ↙ SD, SD, SD, SD, SD, SD
Madoi Nashi: →→ SE + CD
Goku Madoi Nashi: →→ SE + CD →→
Madoi: →→ SE + CD x
Urei Nashi: ↓ SE + CD
Hiyuuga Hou: CD, CE
Karin: ← CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD, CE + CD
Sengaku Bukuubu: durante o Sengaku, ←
Rengokuken: ↙ SE x ↙
Kegon: agachado, ↙← SE
Kusanagi Hou: →→ CE + CD, SE + SD, CE + CD
Manji Uraken Iti: → SD
Sengaku Manji Giku: durante o Manji Agura, SD
Sengaku Hiyuuga Hou: durante o Manji Agura, CD
Shinden: → SD, ↙ SD
Hajikiwari: →→ CE, SE
Oni Azami: ↘ SE, SE, SE, SE
Manji Uraken Ni: de costas, SD
Shiden: ↘ SE, SD
Jiraiba: ↑ SE + SD ↓ para cancelar
Manji Tobigeri: ↖ CD ou ↑ CD ou ↗ CD
Ninpou Kagerou Ura: →→ SE + SD
Mitama Kezuri: durante o Ninpou Kagerou Ura ou o Musou, SE + CD
Mitama Gaeshi: durante o Ninpou Kagerou Ura ou o Musou, → SE + CD
Jiraibashiri: durante o Jiraiba, →→ ou ←←
Hanejirai: durante o Jiraiba, ↖ ou ↑ ou ↗
Shiden Giku: ↘ SE, SD, ↙ SD
Kyokuushuuken: ↗ SE + SD, ←
Oboro Guruma: ↓↘→ SE

Dokudame: ← SE + SD (solte o botão para soltar o veneno)
Manji Tizakura: ↓ SE + CD, ← SE, SE, SE
Yoshimitsu Blade: ← SE + CD
Yomigake: →→ SD
Musou: esquivando, CE + CD
Tensei: durante o Musou, →
Jiraihou: durante o Jiraiba, CE + CD
Dousenka: durante o Ninpou Manji Guruma, ← SE
Kousenka: durante o Dousenka, CE + CD
Ginsenka: durante Dousenka, ↙ SE
Kinsenka: durante o Ginsenka, CD

ARREMESSOS

Ninpou Yagura Otoshi: ↓↙← SE+SD
Contra-golpe baixo: ↙ SE + CE ou ↓ SE + CE ou ↙ SD + CD ou ↓ SD + CD

LEI WOOLONG

GOLPES DE IMPACTO

Deitar: ↓ (ou ↓) CE + CD
Tchoukyuukyaku: deitado (com sua cabeça voltada ao oponente), CE + CD
Haneoki: deitado (com suas pernas voltadas ao oponente), CE + CD
Gyoushin Kousou Embu: deitado (com sua cabeça voltada ao oponente), CE, CD
Virar as costas: ← (ou ←) CE + CD
Haishinda: de costas, SE
Haishin Kasouda: de costas, ↓ (ou ↓) SE
Haishin Houtsui: de costas, SD
Raishintai: de costas, CD
Hiajinraku: de costas, CE + CD, CE + CD, CE + CD
Haishin kousou Embu: de costas, ↓ (ou ↓) CD, CD
Kousou Embu: ↙ CD, CD
Tenshin Ren'hou: SE + SD, SE
Sempuu Renkyaku: CE, CD
Sempuu Renkyaku: → (ou →) CE, CD
Ryuusei Gedankyaku: → x SE, SD, SE, SD, CE

Ryuusei Tchuudankyaku: → x SE, SD, SE, SD, CD
Rouga Youshingeki: → x CD, SE, SD, CE, CD
Rouga Kosonzan: → x CD, SE, SD, CE, CD
Youshingeki: → x CE, CD
Kosonzan: → x CE, ↓ CD
Kyokankyaku: CE, CE
Raikou Gedankyaku: → CD, SD, SE, SD, CE
Raikou Tchuudankyaku: → CD, SD, SE, SD, CD
Koryuutai: CD, CE
Sousouga: → x SD, SE, SD, SE
Hissuitchou: ← SE + CD
Houou Sempuukyaku: durante o Hissuitchou, CD
Yousou Renkyaku: durante o Hissuitchou, CE, CE, CE, CE
Fukushin Koryuutai: deitado (de bruços e com as pernas voltadas para o oponente), CD, CE
Fukushin Soutai: deitado (de bruços e com as pernas voltadas para o oponente), CE, CD
Rolar no chão: ↓ SE (de costas para bruços) ou SE (de bruços para costas)
Raikou Tchoukyaku: →→→ CE
Fukushinkatsu: deitado (de bruços e com a cabeça voltada para o oponente), CD, CE
Kanzan Renkyaku: CD (espere o tempo de 8 frames), CD, CE, CE
Embiraku: ↖ ou ↗ SD
Haishin Embiraku: de costas, ↖ ou ↗ SD
Sekitou: ← SE + SD
Suiho: → CE + CD ou pegue o golpe com → CE + CD
Deitar de bruços: ↓ SE + SD
Suihotai: depois do Suiho, CE + CD
Suikyogeki: depois do Suiho, SE
Tenshin Ren'hou para Haishin Suigeki: depois do Suikyogeki, SE + SD, SD
Tenshin Houtsui: SE + SD, SD
Ryuusei para Kamae da cobra: → x SE e depois, ↑ ou ↓
Ryuusei para Kamae do dragão: → x SE, SD e depois, ↑ ou ↓
Ryuusei para Kamae da pantera: → x SE, SD, SE e depois, ↑ ou ↓
Ryuusei para Kamae do tigre: → x SE, SD, SE, SD, CD e depois, ↑ ou ↓
Ryuusei Tchuudankyaku para Kamae do grou: → x SE, SD, SE, SD, CD e depois, ↑ ou ↓
Raikou Tchuudankyaku: → CD, SD, SE, SD e depois, ↑ ou ↓
Kamae da cobra: esquivando, SE + CD ou → SD + CE
Jatotsurengeki: durante o Kamae da cobra, SD, SD, SD
Jabu: durante o Kamae da cobra, SE, SE, SE, SE, SE, SE

Kamae do dragão: durante o Kamae da cobra, ↑
Ryuuhou: durante o Kamae do dragão, SD
Ryuuga: durante o Kamae da dragão, SE + SD
Kamae da pantera: durante o Kamae da cobra, ↓
Hyoushu: durante o Kamae da pantera, SD
Hyousousou: durante o Kamae da pantera, SE, SD
Kamae do tigre: durante o Kamae da pantera, ↑
Saikosou: durante o Kamae do tigre, SE
Toukosou: durante o Kamae do tigre, SD
Kosoutai: durante o Kamae do tigre, CD
Kamae do grou: durante o Kamae da pantera, ↓
Kakusou: durante o Kamae do grou, CD
Tchoukakurengeki: durante o Kamae do grou, CE, CD, SD, CE
Kousou Embu para Kamae da cobra: ↙ CD e depois, ↑ ou ↓
Kenzankyaku: durante o Kamae da cobra, CE
Jabi durante o Kamae da cobra, CD
Ryuubi: durante o Kamae da dragão, CE
Ryuuga Rengeki: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE
Rouga Youshigeki: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE, SD
Rouga Kosonzan: durante o Kamae da dragão, CD, SE, SD, CE, ↓ CD
Hyousoutai: durante o Kamae da pantera, CE
Raikou Tchuudankyaku: durante o Kamae da pantera, CD, SD, SE, SD, CD
Raikou Gedankyaku: durante o Kamae da pantera, CD, SD, SE, SD, CE
Kakutotsu: durante o Kamae do grou, SE
Kakuyoku: durante o Kamae do grou, SD
Kosenkyaku: durante o Kamae do tigre, CE
Ryuusei Tchuudankyaku: durante o Kamae do tigre, CE, SE, SD, SE, SD, CD
Ryuusei Gedankyaku: durante o Kamae do tigre, CE, SE, SD, SE, SD, CE

ARREMESSOS

Harai Daoshi: →→ SE + SD
Tourakushuu: ↗ SE + SD
Heisui: durante o Kamae do dragão, SE ou durante o Kamae da cobra, SE + CE
Contra-golpe baixo: ↙ (↓) SE + CE ou ↙ (↓) SD + CD
Suiho: → CE + CD

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ARCADE ***A nova geração de Street Fighter mantém a tradição de jogabilidade simples e arrasadora. Alex, Dudley, Elena e Oro honram os antecessores Sagat, Charlie, Chun-li e companhia***

REGRAS E MOVIMENTOS BÁSICOS

Bloqueio: faça-o dando um toque para frente (para golpes altos) ou para baixo (para rasteiras) imediatamente ANTES de o ataque chegar em você. Com isso o inimigo continuará o golpe, mas sua defesa estará desfeita, podendo atacá-lo. Pode-se fazer o bloqueio no ar. Mesmo bloqueando um golpe especial você não tem sua energia perdida.

Tontura: existe uma barra vermelha em baixo da barra de energia que mostra quando você vai ficar tonto. Lutadores como Alex são mais resistentes à tontura.

Deslocamento rápido: faça-o com dois toques para o lado. Cada lutador tem o seu estilo de deslocamento.

Supersalto: dê ↓↑ para saltar mais alto.

Ataque surpresa: faça ↓↓ + botão para dar um ataque seguido de um pequeno salto. Esse golpe evita rasteiras.

Empate: caso a luta termine empatada, três juízes irão determinar o (a) vencedor (a).

COMANDOS GERAIS

SR - soco rápido
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido
CM - chute médio
CF - chute forte
(c) - carregar

IBUKI

Kohou: ↓↙←+ soco
Kubiori: ↓↘→ + chute
Kazekiri: ←↓↙ + chute
Tsumuji: ↓↙← + chute, chute
Kunai: durante um pulo, aperte ↓↘→ + soco
Atama Kudaki: →, CM
Olura Ken: SF, SF
Kaikyaku Geri: →, CF

ELENA

Scratch Wheel: →↓↘ + chute
Rhino Horn: ↓↘→ + chute
Mallet Smach: ↓↙← + soco
Handstand Kick: →, SM
Slide: ↘, CF

ORO

Nichirinsho: (c) ←→ + soco
Oniyanma: (c) ↓↑ + soco
Niouriki: →↘↓↙← + soco
Jinchu Nobori: durante um pulo, ↓↘→ + chute
Jinchu Watari: (c) ↓↑ + chute

RYU

Fireball: ↓↘→ + soco
Dragon Punch: →↓↘ + soco
Hurricane Kick: ↓↙← + chute
Power Kick: ←↙↓↘→ + chute
Overhead Chop: →, SM

KEN

Fireball: ↓↘→ + soco
Dragon Punch: →↓↘ + soco
Hurricane Kick: ↓↙← + chute
Inazuma Kakatowari: →, CM

DUDLEY

Jet Uppercut: →↓↘ + soco
Machine-Gun Blow: ←↙↓↘→ + soco
Ducking Straight: ←↙↓↘→ + soco + chute da mesma força
Ducking Uppercut: ←↙↓↘→ + CC
Cross Counter: →↘↓↙← + soco
Chopping Punch: →, CF
Step Straight: →, SF
Lever Blow: →, chute

ALEX

Flash Chop: ↓↘→ + soco
Air Knee-Smash: →↓↘ + soco
Power Bomb: →↘↓↙← + soco
Air Stomp: (c) ↓↑ + chute
Head Butt: ←, soco forte
Flying Cross Chop: durante o pulo, ↓, soco forte
Overhead Chop: →, soco médio
Shoulder Smash: ↓, soco forte

NECRO

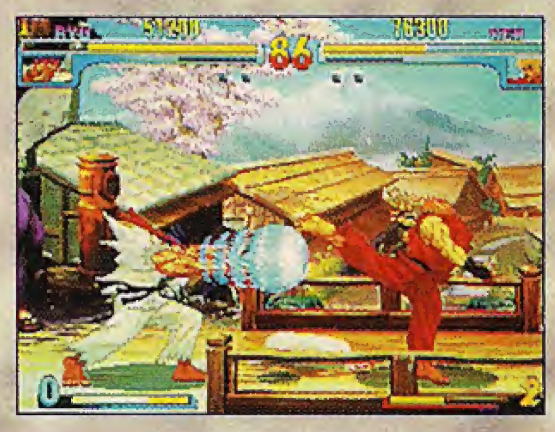
Electromagnetic Blast: →↓↘ + soco repetido
Tornado Hook: ↓↘→ + soco
Snake Fang: ↓↘→ + chute
Fang Viper: ↓↙← + soco
Rising Cobra: ↓↙← + chute

YIN & YANG

Kobo Kushi: ↓↙← + soco
Senkyu Tai: ↓↘→ + soco
Ze Sho Hohou: ↓↘→ + chute
Zenpou Tenshin: ↓↙← + chute
Raigeki Shu: durante um pulo, aperte ↘ ou ↙, chute
Senpuukyaku: →, CM

SEAN

Ryu Bi Kyaku: ↓↘→ + chute repetido
Tornado: ↓↙← + chute
Sean Tackle: ↓↘→, aperte e segure soco
Dragon Smash: →↓↘ + soco
Roll: ↓↙← + soco



Real Bout FATAL FURY SPECIAL

NEO GEO
NEO GEO CD

Fatais, especiais e habilidades secretas de 24 lutadores, mais uma dica para jogar com Geese Howard, o chefão demolidor de Real Bout Fatal Fury Special. Precisa falar mais alguma coisa?

FAÇA APARECER E USE GEESE HOWARD

Para enfrentar Geese, chegue até Krauser sem perder rounds (pode usar continues) com o ranking superior a Master Fighter. Agora, para usar Geese, digite na tela de ranking: →↗↑↖←↙↓↘→↘ A B C. O todo poderoso estará a sua disposição.

COMANDOS

A - soco
B - chute
C - golpe forte
D - mudar de plano
←↙↓ + D ao cair - evita a queda e troca de plano
Break Shot - cancela a defesa (quando a barra estiver no H. Power)

GOLPES ESPECIAIS
GOLPE FATAL
HABILIDADE SECRETA

USE OS PERSONAGENS EXPERT

No arcade, na seleção de lutadores, segure Start e sem soltar, digite B, B, C, C, segure B + C, e escolha o personagem com A ou D. Vale para Andy, Blue Mary, Billy Cane e Tung Fu Rue. No console caseiro, use a dica do Geese Howard e na tela de seleção confirme o lutador com BC pressionados.

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Dunk (Break Shot): →↓↘ + B
Crack Shoot: ↓↙← + B
Rising Tuckle: (c) ↓↑ + A
Power Wave: ↓↘→ + A
Round Wave: ↓↘→ + C
Bashing Sway: ↓↘→ + D
Power Cherge: ←→→ + A
Power Geyser: ↓↙←↙→ + BC
Triple Geyser: ↓↙←↙→ + C

DUCK KING

Head Spin Attack: ↓↘→ + A ou C (com o forte, aperte C para continuar)
Flying Head Spin Attack: no ar, ↓↙← + A
Cross Head Spin: ↓↙← + D
Dancing Dive (Break Shot): ↓↙← + B
Neo Break Storm: →↓↘ + B
Duck Feint - Air: no ar, ↓↓ (aperte ↓↙← + A para um Flying Spin Attack)
Duck Feint - Ground: correndo, ↘ + C
Break Spiral: de perto, ←↙↓↘→↗↓ + BC
Duck Dance: ↓↓ + ABC (carregue os botões - tem 4 níveis)
NÍVEL 1
Rolling Punisher: (c) ←→←→ + BC
Diving Punisher: no ar, →↘↓ + BC
NÍVEL 2
Dancing Cariver: ↓↙←↓↙ + BC
NÍVEL 3
Break Hurricane: ↓↘→↓↘ + BC

NÍVEL 4
Beat Rush: →↘↓↙← + C, A, A, B, A, B, B, C, C, →↓↘ + C

KIM KAPHWAN

Hishozan: (c) ↓↑ + B (↓ + B para mais um golpe)
Hangetsuzan: ↓↙← + B ou C
Hishokyaku: no ar, ↓ + B
Kaikyaku: depois do Hishokyaku, ↘ + B
Kuusajin: →↓↘ + A
Hakikyaku: ↓↙← + A
Houou Tembukyaku: no ar, ←↙↓↘→ + BC
Hououkyaku: ↓↙←↙→ + C

BLUE MARY

Spin Fall: ↓↘→ + A
Straight Slicer: (c) ←→ + B
Stun Fang: depois do Straight Slicer, ←→ + B
Stun Gun Smasher: ↓↙← + C
Mary's Head Buster: ↓↙← + B
Vertical Arrow (Break Shot): →↓↘ + B
Mary's Snatcher: depois do Vertical, →↓↘ + B
Back Drop Real: de perto, ↘↘ + AB
Mary's Splash Rose: →←↙↓↘→ + BC
Mary's Typhoon: de perto, →←↙↓↘→ + C

BLUE MARY PROVOCATIVA

Mary's Spider (Break Shot): ↓↘→ + C
Mary's Snatcher: →↓↘ + B
Face Lock Combo: depois do Mary's Snatcher, ↙→ + C
Straight Slicer: ←→ + B
Mary's Club Cratch: depois do Straight Slicer, ←↙↓↘→ + B
Quick Sway: AB
Back Drop: durante o Quick Sway, →↘↓↙← + C
Mary's Typhoon: →←↙↓↘→ + BC
Mary's Dynamite Swing: A, A, ←, B, C

JOE HIGASHI

Thrash Kick: ↙→ + B ou C
Golden Heel Blast: ↓↙← + B
Tiger Kick (Break Shot): →↓↘ + B
Bakuretsuken: A repetido (↓↘→ + A para um gancho)
Presser Knee: →↓↘ + C (↓↙← + B para continuar - só na subida)
Hurricane Upper: →↘↓↙← + A
Bakuretsu Hurricane: →↘↓↙← + C
Screw Upper: →←↙↓↘ + BC
Slide Screw: →←↙↓↘ + C

BOB WILSON

Rolling Turtle: ↓↙← + B
Side Winder: ↓↙← + C
Frog Hunting: após o Hornet Attack, ←→→ + BC ou ↘↘ + C
Bison Horn: (c) ↓↑ + C
Wild Wolf: (c) ←→ + B
Monkey Dance (Break Shot): →↓↘ + B
Dangerous Wolf: →←↙↓↘→ + BC
Mad Spin Wolf: ↓↙←↓↙← + C (C repetido para continuar)

BILLY KANE

Sansetsukon Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Karyuu Sansetsukon Tchuudan Uchi: depois do Sansetsukon Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Sempuukon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon: ↙↓↘→ + B
Karyuu Tsuigekikon (Break Shot): ↓↙← + B
Tchoukaen Sempuukon: ↓↘→↘↓↙← + BC
Daisempuu: ↓↘→↘↓↙← + C

BILLY CANE VICIADO

Sansetsukon Tchuudan Uchi: (c) ←→ + A
Kaen Sansetsukon Tchuudan Uchi: depois do Sansetsukon Tchuudan Uchi, ←→ + C
Suzume Otoshi: ↓↙← + A
Shuuten Rempakon: A repetido
Kyoushuu Hishoukon: ↙↓↘→ + B
Karyuu Tsuigekikon (Break Shot): ↓↙← + B
Suiryuu Tsuigekikon (Break Shot): ↓↙← + C
Tchoukaen Sempuukon: ↓↘→↘↓↙← + BC
Kurensatsukon: →↘↓ + C

SOUKAKU MOTIZUKI

Makibishi: ↓↘→ + A
Nozarugari (Break Shot): ↓↙← + A
Hyouidan: →←→ + C
Raijin'on: →↓↘ + B
Kimonjin: de perto, 360° + C

Continua

Real Bout FATAL FURY SPECIAL

JIN CHONREI

Teiou Shinsokuken: →→ + A (→→→ + A para ir mais longe)

Jakombu: A repetido (↙ + C, ↘ + C, ↗ + C, → + C ou D para continuar)

Katsu!: →↘↓↙← + B

Kaenjin: ↓↙← + D

Ikazuti: →↘↓↘→ + BC

Muzandan: →↘↓↘→ + C

Teiou Tenganken: ↓↘→ + C (deixe C pressionado para carregar)

Teiou Tenjinken (Break Shot - válido somente para o C): →↓↘ + A ou C

Teiou Deinjinken: ↓↙←→ + C

Teiou Tashinken: ↓↙← + B

Ryuutenshin: ↓↘→ + B

Teiou Shukumeiken: →←↙↓↘ + BC

Teiou Ryuuseiken: →←↙↓↘ + C

RYUJI YAMAZAKI

Hebitsukai - cima: ↓↙← + A (carregue o botão para mais força)

Hebitsukai - frente: ↓↙← + B (carregue o botão para mais força)

Hebitsukai - baixo: ↓↙← + C (carregue o botão para mais força - durante o carregamento, aperte D para fintar)

Sado-maso: ←↙↓↘→ + B

Baigaeshi: ↓↘→ + C

Sabaki no Nanakubi (Break Shot): →↙→ + A

Bakudan Patiki: de perto, →←↓↑ + C

Gillotin: →↘↓↙← + BC

Drill: de perto, 360° + C (faça C repetido para mais acertos)

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A

Midare Katchousen: ↓↙← + C (até 4 vezes)

Ryuuembu (Break Shot): ↓↙← + A

Kagerou no Mai: (c) ↓↑ + C

Hissatsu Shinobi Bati: ←↙↓↘→ + C

Mussassabi no Mai: no ar, ↓ + AB

Tchouhissatsu Shinobi Bati: →↙→ + BC

Gekka Midarebotan: →↙→ + C

CHENG SHINZAN

Kiraihou - frente: ↓↘→ + A

Kiraihou - anti-aéreo: →↓↘ + A

Hagangeki (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←→ + B ou C

Tchoudaikobarauchi: (c) ↓↑ + A (A repetido para planar)

Tchouhandou Mampukuhougan: →↘↓↙← + B

Bakuraihou: (c) ↙↓→ + BC

Tenti Houraku Mujinhou: →↘↓↙← + C

WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball: ↓↙← + A ou C

Leg Tomahawk (Break Shot): ↓↘→ + B

Phoenix Throw: ←↙↓↘→ + C

Dangerous Throw: de perto, ←↙↓↘→ + A

Lift Up Throw: de perto, →↘↓↙← + B

Kaiser Wave: (c) ←↗ + BC (carregue BC para carregar - tem 3 níveis)

Gigantic Cyclon: perto do inimigo, →↘↓↙←→↘↓ + C

Unlimited Desire 1: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, C

Unlimited Desire 2: →↘↓↙←→ + A, A, B, C, B, C, A, B, C, ←↓↙ + AC

JIN CHONSHU

Teiou Shinsokuken: →→ + A

Teiou Tenganken: ↓↘→ + A ou C

Teiou Tenjinken: →↓↘ + A ou C

Teiou Tenganken (Break Shot - válido somente para o C): →↘↓↙← + A ou B ou C (A, B ou C para atacar)
Teiou Kuusatsu Shinganken: no ar, →↘↓ + B
Teiou Deijinken: ↓↙←→ + BC (vale também no ar)
Teiou Shukumeiken: ↓↙←→ + C
Waving Blow: ←↙↓↘→ + D
Zapper: ↓↘→ + A
Golden Bomber: (c) ↙→ + C
Gut Dunk: ↓↘→↗ + B
Megaton Screw: ↓↙←↙→ + BC
Armaggedon Buster: →↘↓↙← + C (direcional + A, B ou C repetido para um Armaggedon Rush)

LAURENCE BLOOD

Bloody Spin (Break Shot - válido somente para o C): (c) ←→ + A ou C
Bloody Accel: ↓↘→ + C
Bloody Shooter: depois do Bloody Accel, ↓↙← + A ou B ou C
Bloody Cutter: depois do Bloody Accel, A ou B ou C
Bloody Press: depois do Bloody Accel e perto do inimigo, ← ou → + C
Bloody Sabre: ↓↘→ + A (até 3 vezes)
Bloody Flash: ↘←↙↓↘→↙ + BC
Final Death Bloody: ↓↘→↘↓↙← + C

HON FU

Kowlong no Yomi: ←↙↓↘→ + C
Seikuu Rekkakon (Break Shot): →↓↘ + A ou C
Denkousekka no Ti: (c) ↙→ + B (B repetido para mais um golpe)
Denkousekka no Ten: ↓↙← + B
Honoo no Taneba: ↓↙← + A, A repetido
Hisshou Gyakushuukon: ↓↙← + C
Bakuhatsu Goro: ↓↙←↙→ + BC (→↘↓↙←↖↑↗ 4 vezes para mais golpes)
Kadenza Storm: ↓↙←↙→ + C

Kyuuressenkyaku: de perto, →↓↘ + B
Sempuu Gouken: →↘↓↑ + BC
Bravo Ressenkyaku: →↘↓ + C

Zan'eiken Ugati: ↙→ + C
Hiei: durante a corrida, →↘↓ + D
Zetsu Reppadan: (c) ↓↘→ + BC
Bakuretsu Tenshouken: ↙↓↘→ + C

FRANCO BASH

Double Kong (Break Shot): ↓↙← + A

TUNG FU RUE

Dogan'hou: ↓↘→ + A
Daishouha: (c) ↙→ + C
Senshippo: ↓↙← + A ou C
Ressenkyaku (Break Shot): →↓↘ + B
Sempuugouken: →↘↓↑ + BC
Gekihou: →←↙↓↘→ + C (pressione C para maiores danos)

TUNG FU RUE GAGÁ

Kyuugekihou: C repetido
Kyuushou'ha: ↙→ + A
Kyuusemshippo (Break Shot válido para o C): ↓↙← + A ou C

ANDY BOGARD

Zan'eiken: ↙→ + A ou C (se fizer o golpe com o C, pode adicionar mais um golpe com ↙→ + C)
Shouryuudan: →↓↘ + C
Kuuhadan (Break Shot): ↙↓↘→ + B
Hishoken: ↓↙← + A
Bakushin: →↘↓↙← + C
Tchoureppadan: (c) ↓↘→ + BC
Zan'eireppa: ↙↓↘→ + C

ANDY BOGARD FOLGADO

Yami Abise Geri (Break Shot): ←↓↙ + B
Geki Hishouken: ↓↙← + C

GEESE HOWARD

Reppuken: ↓↙← + A
Double Reppuken: ↓↙← + C
Atemi Nage alto: ←↙↓↘→ + B
Rium Gakushi: ←↙↓↘→ + C
Shippuken: no ar, ↓↙← + A
Double Shippuken: no ar, ↓↙← + C
Jaeiken (Break Shot válido para o B): ←→ + B ou C
Raising Storm: ↙→↘↓↙←↘ + BC
Thunder Break: →↘↓ + C
Deadly Rave: →↘↓↙←→ + A, A, A, B, B, B, C, C, C, ↓↙← + C

fim

X-MEN Vs. STREET FIGHTER

ARCADE ***Duas das galeras mais quentes da praia do videogame juntas em um jogo só. E, como no futvôlei do Romário, aqui também o negócio é jogar em duplas. Escolha duas feras e saia dando porrada!!***

COMANDOS GERAIS

SR - soco rápido (fraco)
SM - soco médio
SF - soco forte
CR - chute rápido (fraco)
CM - chute médio
CF - chute forte
SS - dois socos ao mesmo tempo
CC - dois chutes ao mesmo tempo
→→ ou → + SSS - avanço rápido
←← ou ← + SSS - recuo rápido
↓↑ ou CCC - super salto

Obs: *muitos dos golpes podem ser acionados em terra ou durante o salto.*

Obs 2: *as fotos são dos Hyper Combos, que gastam um nível de barra.*

DICA: Akuma aparece na parte superior, acima da área de seleção. Vá colocando o cursor para cima e ele aparece.

DUPLA DINÂMICA

Crossover Attack

Aperte SF + CF para trocar de lutador. O cara que sai fica invencível e o que entra vem rasgando, mas sujeito a ataques. A energia do cara recolhido vai se recuperando devagar

Crossover Counter

←↙↓ + SF + CF durante a defesa. É uma troca de lutador seguida de um contra ataque rápido. Gasta um nível de barra Hyper Combo

Crossover Combination

Aciona-se com ↓↘→ + SF + CF. Faz com que os dois lutadores acionem seus Hyper Combos, causando um grande dano ao inimigo

VAMPIRA

Leviting Punch: ↓↘→ + soco
Rising Leviting Punch: →↓↘ + soco
Power Drain: ↓↙← + chute (copia habilidade do inimigo)
Power Use: ↓↘→ + chute (usa habilidade copiada)
Power Dive Punch: →↓↘ + chute

Good Night, Sugar: ↓↘→ + SS (copia habilidade)

RYU

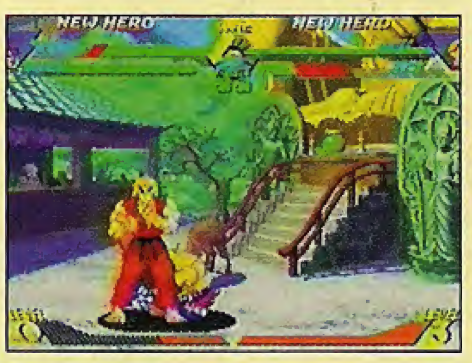
Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute
Shinkuu Hadouken (Hyper Combo): ↓↘→ + SS

Shinkuu Tatsumaki Sempuukayku: ↓↙← + CC

DEFENDA-SE

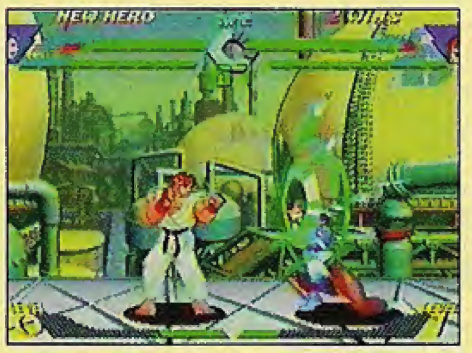
Sair do arremesso

Acione o comando de agarrar imediatamente depois do inimigo. Assim, você sai ileso. Se fizer antes de cair no chão, toma metade do dano e acorda rápido



Levantar rolando

Quando for jogado longe por um golpe ou um arremesso, dê ←↙↓ + soco para levantar rolando e não tomar um golpe no chão. Isso é muito importante nesse jogo



Advancing guard

Nova defesa de X-Men vs. Street Fighter. Aperte SSS durante a defesa para o inimigo não "colar" em você. Inimigo perto só é bom quando você está atacando

ULTIMATE COMBOS

CICLOPE
Voadora (SF, ↓CF, Super Optic Blast), CR, CM, CF, Rapid Punch (até 5º hit), SM, supersalto (SR, CR, SM, CM, Super Optic Blast)

WOLVERINE
Voadora (↓CM, CF), ↓CR, ↓SM, CF, supersalto (SR, SM, SM, SM, CM, Drill Claw, espere e CF, CF), voadora (CR, CM, CF), voadora (CR, CM, CF), repita este último bloco

VAMPIRA
Salto e imediatamente uma corrida aérea (CR, CM, CF). Repita.

GAMBIT
Voadora (SF, CF), ↓CR, ↓SM, ↓CM, ↓CF, Royal Flash

TEMPESTADE
Arremesso com SF, Arremesso aéreo com SF, Lightning Attack. Se o inimigo tontear, CR, CF, supersalto (SR, SF, CF, SF, CF até chegar perto do chão), arremesso aéreo e Lightning Storm

DENTES-DE-SABRE
Voadora (SF, CF), ↓CR, ↓SF, supersalto (SR, CR, SM, CM, arremesso aéreo) e Weapon X Dash (até 3 vezes nos cantos da tela)

FANÁTICO
Voadora com SF, Earthquake Punch médio, SR e Juggernaut Head Crush

MAGNETO
Voadora (SR, CR, SM, CM), ↓CR, ↓SF, supersalto (SR, CR, SM, arremesso aéreo com SF), Hyper Gravitation, Magnetic Tempest, ↓CR, ↓SF, Magnetic Shockwave ou um combo aéreo

RYU
Voadora (CR, SF), →CM, ↓SF, supersalto (Tatsumaki forte), ↓CR, SM, CM (2 hits), SF, CF, arremesso com CF, ↓CR, SF e supersalto com Tatsumaki forte

KEN
Voadora (CM, SF), corrida, ↓CR, ↓SF, supersalto, (SR, SM, ↑CM, arremesso aéreo com SF) e Shinryuuken

AKUMA
Shugokusatsu, ↓CR, ↓SF, supersalto (SR, SM, ↑CM, ↑CF, ↑CF), voadora (SM, ↑CM, ↑CF), repita este bloco algumas vezes, ↓CR, →CM, arremesso aéreo

CHARLIE
Sonic Boom com SR, Sonic Break, salto e corrida aérea com CF, ↓CR, ↓SF, supersalto (SR, CR, SM, CM, Moonsault Slash, CF), ↓SM, Sonic Break, Sonic Break, ↓SF, supersalto (CR, SM, SF, CF), voadora (SR, SM, SF, CF), SR, SM

CHUN LI
Salto e imediatamente uma corrida aérea (SM,CM), corrida, SM, CF, supersalto (SR, CR, SM, CM, SF, →CF), voadora (SR, CR, SM, CM, SF, →CF), repita este último bloco

CAMMY
Arremesso (ou Hooligan Combination), ↓CR, CF, supersalto (SR, CR, CM, arremesso aéreo), ↓CR, CF, supersalto (SR, CR, CM, SF, CF) , ↓CR, CF, Cannon Spike

ZANGIEF
Voadora com SF, ↓SM, supersalto (CR, CM, Double Lariat com chute), CF, Banishing Flat, Final Atomic Buster

DHALSIM
Voadora (↓CR, SM, CF), SM (perto), salto vertical (SR, CR, SM, CM, CF, CR, SM, CM, CF), voadora (CR, CM, CF), ↓SM, Yoga Inferno

M. BISON
↓CF, Psycho Shot forte, CR, SF, supersalto (CR, SM, Psycho Crusher, CR, SM, Psycho Crusher) - só nos cantos da tela

Continua

X-MEN Vs. STREET FIGHTER

CICLOPE

Optic Blast: ↓↘→ + soco
Gene Splice: →↓↘ + soco
Cyclon Kick: ↓↙← + chute
Optic Sweep: →↘↓ + soco
Rapid Punch: →→ + SR + CR, soco repetido
NB Drop: →→ + SF + CF
Super Optic Blast (Hyper Combo): →↘↓ + SS (controlável)

Mega Optic Blast: ↓↘→ + SS

Shinryuuken: ↓↘→ + CC

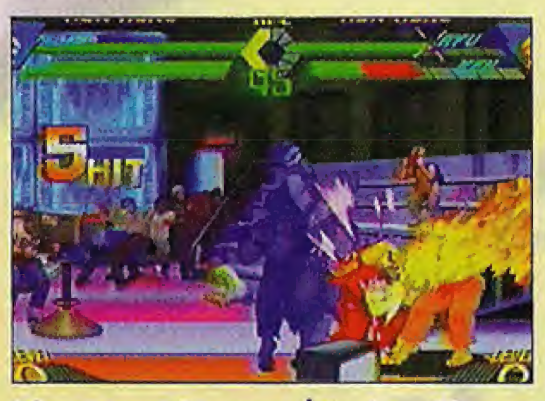
CHUN LI

Kikouken: ←↙↓↘→ + soco
Tenshoukyaku: (c) ↓↑ + chute
Hyakuretsu Kyaku: chute repetidamente
Sen'enshuu: →↘↓↙← + chute
Senretsukyaku (Hiper Combo): ↓↘→ + CC

Kikoushou: ↓↘→ + SS

KEN

Hadouken: ↓↘→ + soco
Shouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Sempuukyaku: ↓↙← + chute



Shouryuu Reppa: ↓↘→ + SS

Hazan Tenshoukyaku: ↓↙← + CC

ZANGIEF

Double Lariat: SSS ou CCC
Screw Pile Driver: de perto, 360° + soco
Flying Power Bomb: ←↙↓↘→ + chute
Vanishing Flat: →↓↘ + soco
Aerial Russian Slam: →↘↓↙← + chute

Final Atomic Buster: 360° + SS

TEMPESTADE

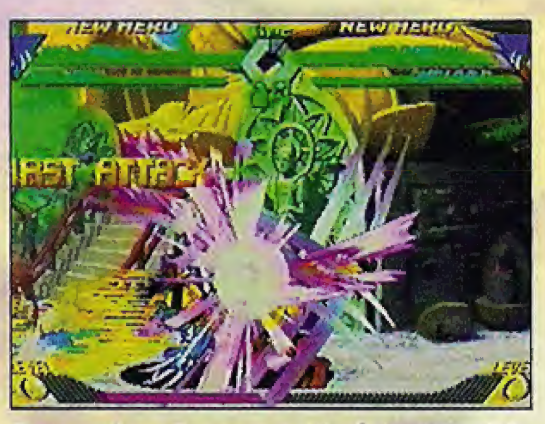
Whirl Wind: ↓↘→ + soco
Lightning Attack: SM + CR
Double Typhoon: ↓↙← + soco
Vôo: ↓↙← + CC
Ice Storm (Hyper Combo): ↓↙← + SS

Lightning Storm: ↓↘→ + SS

WOLVERINE

Berserker Barrage: ↓↘→ + soco
Tornado Claw: →↓↘ + soco
Drill Claw: SM + CR

Weapon X: →↓↘ + SS



Berserker Barrage X: ↓↘→ + SS

M. BISON

Psycho Shot: ←↙↓↘→ + soco
Double Knee Press: ←↙↓↘→ + chute
Head Press: (c) ↓↑ + chute
Vôo: ↓↙← + CC
Psycho Field: →↘↓↙← + soco
Summersault Sky Diver: (c) ↓↑ + soco
Bison Warp: →↓↘ + botão
Psycho Crusher (Hyper Combo): ↓↘→ + SS

Knee Press Nightmare: ↓↘→ + CC

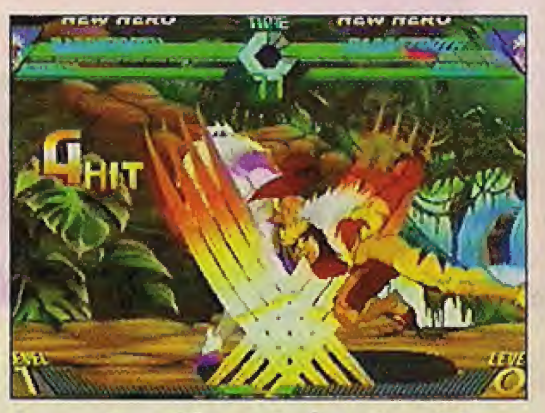
DHALSIM

Yoga Fire: ↓↘→ + soco
Yoga Flame: →↘↓↙← + soco
Yoga Blast: →↘↓↙← + chute
Yoga Teleport: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC

Yoga Strike: ↓↘→ + CC

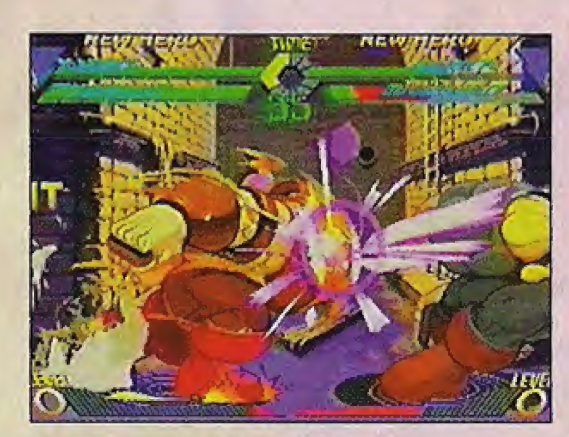
Yoga Inferno: ↓↘→ + *SS*

Magnetic Tempest: ↓↘→ + *CC*



Berserker Claw X: ↓↘→ + *SS*

Cyttorak Power Up: →↓↘ + SS
Nail Slam: de perto, →↘↓↙← + chute



Juggernaut Head Crush: ↓↘→ + *SS*

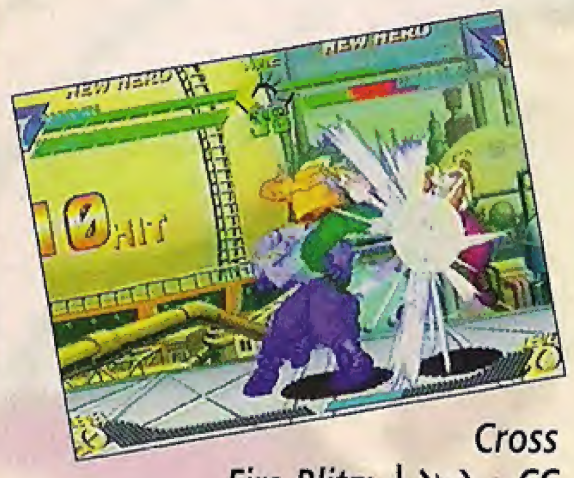
GAMBIT

Kinetic Card: ↓↘→ + soco
Trick Card: ↓↙← + soco
Kajean Thrash: →↓↘ + soco
Kajean Strike: (c) ↓↑ + soco ou chute

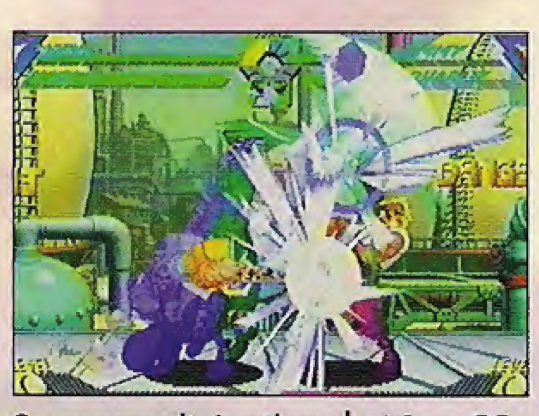
Royal Flash: ↓↘→ + *SS*

CHARLIE

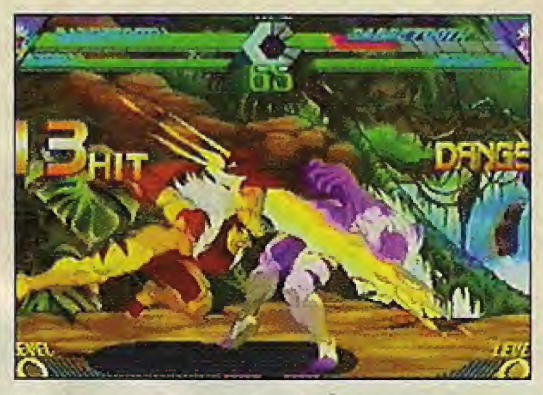
Sonic Boom: (c) ←→ + soco
Summersalt Shell: (c) ↓↑ + chute
Moonsalt Slash: ↑↗→ + chute (no ar)
Sonic Break (Hyper Combo): ↓↘→ + SS



Cross Fire Blitz: ↓↘→ + *CC*



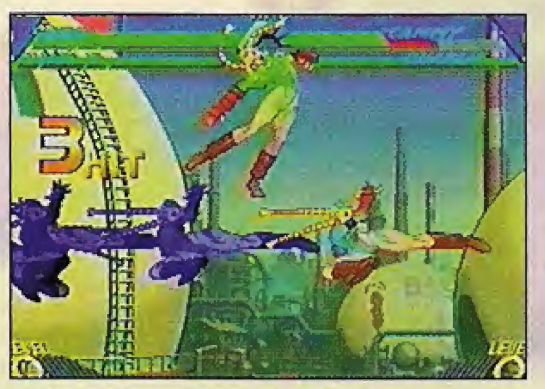
Summersalt Justice: ↓↙← + *CC*



Weapon X Dash: →↓↘ + *SS*

CAMMY

Cannon Spike: →↓↘ + chute
Cannon Drill: ↓↘→ + chute
Cannon Strike: →↘↓ + chute (no ar)
Accel Spin Knuckle: ↓↘→ + soco
Hooligan Combination: ↓↙← + chute + chute
Cannon Revenge: →↘↓↙← + chute
Spin Drive Smasher (Hyper Combo): ↓↘→ + *CC*



Killer Bee Assault: ↓↙← + *CC*

AKUMA

Gouhadouken: ↓↘→ + soco
Goushouryuken: →↓↘ + soco
Tatsumaki Zankuukyaku: ↓↙← + chute
Ashura Semku: →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Ten'ma Kuujinkyaku: ↓↘→ + chute
Shugokusatsu (Hyper Combo): SR, SR, →, CR, SF
M. Goushouryu (Hyper Combo): ↓↘→ + SS

Messatsu Gouhadou: ↓↙← + *SS*

MAGNETO

Electro Magnetic Disruptor: ←↙↓↘→ + soco
Hyper Gravitation: →↘↓↙← + chute
Magnetic Blast: ↑↗→ + soco (no ar)
Magnetic Force Field: ←↙↓↘→ + chute (pega o golpe do inimigo)
Vôo: ↓↙← + CC

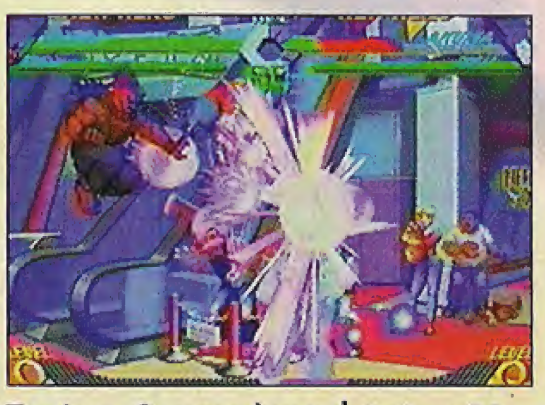
Magnetic Shockwave: ↓↘→ + *SS*

DENTES-DE-SABRE

Berserker Claw: ↓↘→ + soco
Wild Fang: →↘↓↙← + soco
Armed Colibri: →↘↓↙← + chute
Heavy Armed Colibri (Hyper Combo): →↘↓↙← + CC

FANÁTICO

Earthquake Punch: →↘↓ + soco
Juggernaut Punch: ←↙↓↘→ + soco
Juggernaut Body Press: ←↙↓↘→ + chute



Ten'ma Gouzankuu: ↓↘→ + *SS (no ar)*

DARKSTALKERS
JEDAH'S DAMNATION

ARCADE **Com 15 lutadores - 4 deles novos - a nova versão de DarkStalkers chega com novo sistema de jogo. Quando o dano chega ao máximo vale uma queda. Duas quedas, um nocaute**

JEDAH

Dio Cega: ↓↘→ + soco (vale no ar também)

Nero Fatica: ↓↙← + soco
Ira Spinta: →↘↓↙← + chute (+ soco para mais golpes)
Spresio (GC): →↓↘ + soco (só funciona para cancelar a defesa)
EX - Prova de Servo: ←↙↓↘→ + CC, chute
EX - Finale Rosso: ↓↓ + SS
Dark Force - Santuário: habiliidade do vôo

Q-BEE

C→R: ←↙↓↘→ + soco (vale no ar também)
△**A:** ↓↙← + chute (vale no ar também)
Sxp: chute repetido (vale no ar também)
R.M. (GC): →↓↘ + chute (só funciona para cancelar a defesa)
EX - Qj: →↓↘ + SS (vale no ar também)
EX - +B: ←↙↓↘→ + CC (vale no ar também)
Dark Force - i²: habilidade do vôo

B.B. HOOD

Smile & Missile: (c) ←→ + soco ou chute
Happy & Missile: (c) ↓↑ + soco
Cheer & Fire: →↓↘ + soco
Shyness & Strike: ↓↙← + soco (carregue o botão para mais danos)
Jealousy & Fake (GC): →↓↘ + chute (só funciona para cancelar a defesa)
EX - Cool Hunting: ←↙↓↘→ + SS
EX - Beautiful Memory: ←↙↓↘→ + CC
EX - Apple for You: →↘↓↙← + CC

Dark Force - The Killing Time: habilidade da bazuca

LILITH

Soul Flash: ↓↘→ + soco (vale no ar também)
Shining Blade (GC): →↓↘ + soco
Merry Turn: ↓↙← + chute
Superpulo: ↓↑
EX - Splendor Love: →↓↘ + CC
EX - Luminas Illusion: SR, SR, →, CR, SF
Dark Force - Mindless Doll: habilidade da divisão

COMANDOS GERAIS

SR - soco rápido
CR - chute rápido
SM - soco médio
CM - chute médio
SF - soco forte
CF - chute forte
SS - quaisquer 2 botões de soco
CC - quaisquer 2 botões de chute

Levantar rolando: caído, ← ou → + botão
Golpe de chão: ↑ + botão (↑ + 2 botões de soco ou chute para um especial)
Defesa avançada: durante a defesa, aperte algum botão repetidamente
Dark Force: soco + chute da mesma força (gasta estoque Special) - aciona uma habilidade especial própria de cada monstro
Obs: em DarkStalkers, os golpes especiais podem ficar mais fortes se acioná-los com 2 botões, mas gasta um estoque Special. Os golpes EX só podem ser acionado com estoque EX. Na lista, GC é o ataque que cancela a defesa.

DEMITRI MAXIMOFF

Chaos Flare: ↓↘→ + soco (vale no ar também)
Demon Cradle (GC): →↓↘ + soco
Bat Spin: ↓↙← + chute (vale no ar também)
EX - Demon Billion: ↓→↘ + CC
EX - Midnight Bliss: ↓→↘ + SS
Dark Force - Darkside Master: habilidade do morcego

MORRIGAN AENSLAND

Soul Fist: ↓↘→ + soco (vale no ar também)
Shadow Blade (GC): →↓↘ + soco
Vertical Dash: ↓↑
EX - Valkyrie Turn: →↘↓↙← + chute, chute repetido
EX - Darkness Illusion: SR, SR, →, CR, SF
EX - Finishing Shower: SM, SR, ←, CR, SM
Dark Force - Astral Vision: habilidade da divisão

VICTOR GERDENHEIM

Mega Forlid: (c) ←→ + soco
Mega Stake: (c) ↓↑ + soco
Giga Burn (GC): →↓↘ + chute
Gyro Crush: ↓↙← + soco
Mega Shock: ↓↘→ + chute
EX - Thunder Break: (c) ↓↑ + CC
Dark Force - Great Gerdenheim: habilidade do arremesso

BISHAMON

Karame Damashii: ←↙↓↘→ + soco (vale no ar também)
Tamashii Yose & Kienzan: depois do karame Damashii, ← + soco, →↓↘ + soco
Tsuji Shippu: depois do Karame Damashii, ↓↘→ + soco
Kienzan (GC): →↓↘ + soco (só para cancelar defesa e ou em reversal)
Iai Giri: (c) ←→ + soco ou chute
EX - Onikubi Hineri: →↘↓↙← + SS
EX - Enmasseki: ←↙↓↘→ + CC
Dark Force - Ougon Sensu: habilidade da super armadura

FELICIA

Rolling Buckler: ↓↘→ + soco, soco
Cat Spike: →↓↘ + soco
Delta Kick (GC): →↓↘ + chute
EX Charge: ↓↓ + CC (carrega barra)
EX - Dancing Flash: ←↙↓↘→ + SS
EX - Please Help Me: ←↙↓↘→ + chute
Dark Force - Kitty the Helper: habilidade da ajuda

SASQUATCH

Big Breath: ↓↘→ + soco
Big Blow: →↓↘ + soco (carregue o botão para maiores danos)
Big Typhoon (GC): →↓↘ + chute
Big Towers: ↓↓ + soco
Big Swing: 360° + chute
EX - Big Freezer: ←↙↓↘→ + SS
EX - Big Ice Bane: ←↙↓↘→ + CC
EX - Big Sledge: 720° + CC
Dark Force - Big Register: habilidade da super armadura

RIKUO

Sonic Wave: (c) ←→ + soco
Poison Breath: (c) ←→ + chute
Trick Fish: ←← + chute
Trick Fish (GC): →↓↘ + chute
EX - Aqua Spread: →↓↘ + SS ou CC
EX - Water jail: →↓↘ + SS
EX - Sea Rage: ←↙↓↘→ + SS
Dark Force - Ocean Rage: habilidade das ondas

HSIEN KO

Ankihou: ↓↘→ + soco
Henkyouki: ↓↙← + soco (vale no ar também)
Sempuubu (GC): →↓↘ + soco (vale no ar também)
EX - Jireitou: ←↙↓↘→ + CC
EX - Tenraiha: CR, CF, SM, SM, ↑
EX - Tchuukadan: ←↙↓↘→ + SS
Dark Force - Rimoukon: habilidade do berserker

ANAKARIS

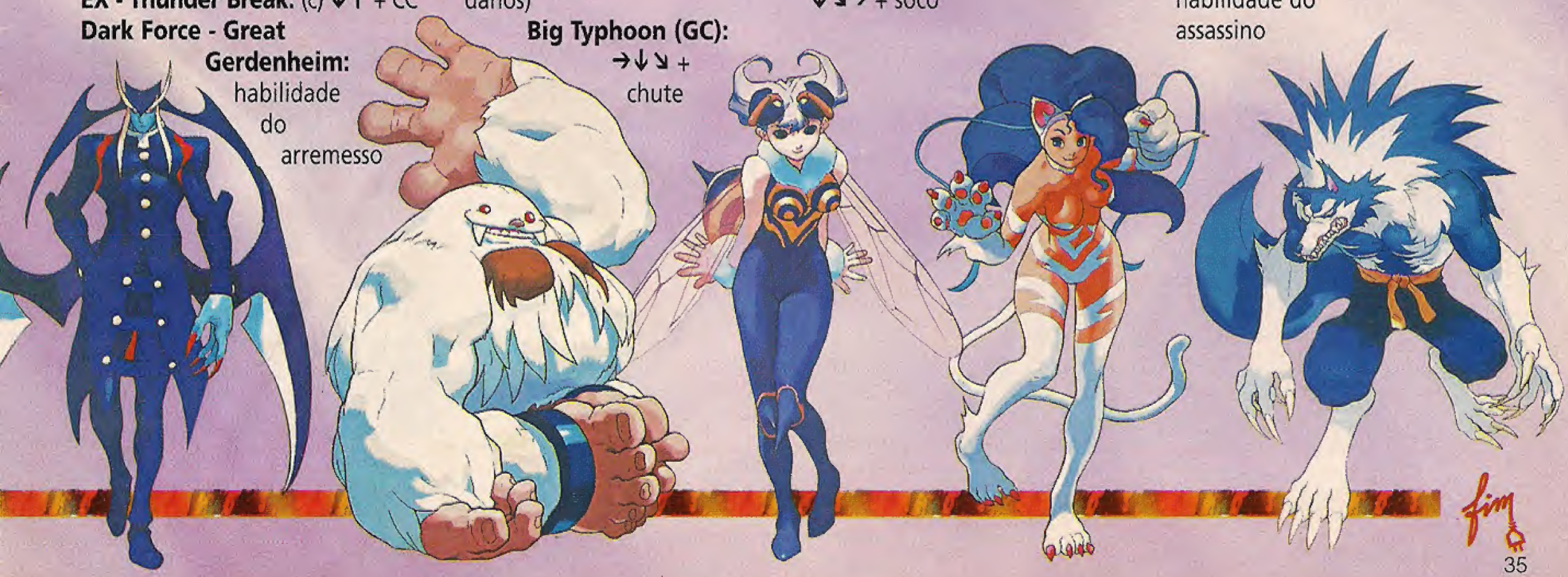
Coffin Dance: ↓↓ + soco ou chute
Royal Punishment Day: no ar, ↓↘→ + soco
Echo Back: ↓↙← + chute (sugar magia), ↓↘→ + chute (soltar)
Cobra Blow: ←→ + soco
Mummy Drop: ↓↘→ + soco
EX - Great Hole: ←↙↓↘→ + CC
EX - Pharaoh Magic: CM, SR, ↓, CR, SM (vale no ar também)
Dark Force - Pharaoh Split: habilidade da divisão

JON TALBAIN

Beast Cannon: ↓↘→ + soco (vale no ar também)
Beast Cannon (GC): →↓↘ + soco
Climb Laser: ↓↑ + chute
Million Flicker: ↓↙← + soco repetido
EX - Dragon Cannon: ←↙↓↘→ + CC
EX - Moment Slice: SR, CM, →, SF, SM
Dark Force - Mirage Body: habilidade da divisão

LORD RAPTOR

Death Hurricane: ↓↙← + chute (vale no ar também)
Skull Sting: ↓↑ + chute (vale no ar também)
Hell's Gate: ←↙↓↘→ + chute
Death Phrase (GC): →↓↘ + chute
EX - Evil Scream: →← + SS
EX - Death Voltage: →↘↓↙← + CC
EX - Hell Dunk: →↓↘ + SS
Dark Force - Ultimate Undead: habilidade do assassino



SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE

NEO GEO

NEO GEO CD

Escolha o seu lado positivo ou negativo e mande bala com os lutadores de Samurai Shodown IV. Além dos golpes, você vai ficar sabendo também como usar o chefão do jogo. De quebra, curta o figurino nota dez

USE O CHEFE

Entre no modo 1P vs. 2P. Na tela de seleção de lutadores, segure D e, sem soltá-lo, pressione A. Com isso Zankuro Minazuki ficará à disposição.
Muhouken: ↓↘→ + D
Shippuken: ↓↘→ + espada
Ten'houzan: →↓↘ + espada
Fudou: →↓↘ + D

MOVIMENTOS COMUNS

Esquiva: AB
Pegar as costas: → + AB (perto)
Golpe supresa (pega defesa baixa): BC
Empurrar o inimigo: de perto, → + C
Puxar o inimigo: de perto, ← + C
Atemi (desvia golpe de espada do inimigo): ↓↙←→ + D
Golpe de queda: ↘ + espada ou ↑ + espada (quando o inimigo estiver caído)
Explodir a raiva: ABC

Levantar rolando: caído, ← ou →
Levantar rápido: caído, ↖ ou ↑ ou ↗
Ganhar energia: caído, ↓ + espada repetido
Deixar a arma: Start 3 vezes
Pegar a arma: em cima da arma, A ou B
Super Combo: durante a explosão da raiva, ABC repetido
Issen (golpe com corrida): durante a explosão da raiva, BCD
Deslocamento rápido: →→ ou ←←
Inicializador de combo: CD
Combo 1: CD, A, A, A
Combo 2: CD, A, B, C
Combo 3: CD, B, B, C
14 Hit Combo: CD, → A, A, B, B, C, C, A, C, C, C, C, C
Combo automático: CD (só no Beginner)
Golpe de desarme: ABCD (só no Beginner)

COMANDOS GERAIS

A - golpe fraco
B - golpe médio
C - golpe forte
D - chute

Com 14 hit combo você enche o power. Para fazer isso mais fácil, depois de apertar CD, segure → e A, A, B e fique apertando A, B, C rápida e alternadamente. Se quiser tirar mais sangue emende um combo normal ou mesmo um fatal

A explosão de raiva também pode ser usada em caso de perigo, pois pode ser acionada mesmo que você esteja tomando um combo!

SOUGETSU KAZAMA

SLASH

Gekkou: →↓↘ + espada
Fugetsu: ↓↘→ + botão
Tsuki Gakure: ↓↙← + espada

BUST

Shigetsu: no salto, ↓↙← + espada
Engetsu: no salto →↓↘ + espada
Getsurin'ha: ↓↘→ + espada (vale também no salto)

KAZUKI KAZAMA

SLASH

Shounetsukon: ↓↘→ + botão
Daibakusatsu: →↓↘ + botão
Saien: ↓↙← + botão (cria bolas de fogo para serem usadas nos golpes Shounetsukon, Daibakusatsu e Honoo Gaeshi)
Bakumetsu: ←↓↙ + espada
Honoo Gaeshi: caindo, AC

BUST

Gurenkyaku: →↓↘ + botão, ← + botão, → + botão
Rikudou Rekka: ↓↘→ + A, ↓↘→ + B, ↓↘→ + C
Enmestu: ←↓↙ + botão

UKYO TATIBANA

SLASH

Sassame Yuki: ↓↙← + espada
Sassame Yuki (finta): ↓↙← + D
Tsubame Gaeshi: no salto, ↙↓↘→ + espada
Ryuutou: ↓↘→ + espada

BUST

Uzaku: ↓↙← + D
Sassame Yuki: ↓↙← + espada
Tsubame Gaeshi: no salto, ↙↓↘→ + espada
Youen: ↓↘→ + espada

HAOHMARU

SLASH

Sempu Retsuzan: ↓↘→ + espada
Kogetsuzan: →↓↘ + espada (vale também na corrida)
Resshinzan: ←↓↙ + espada

BUST

Sempu Retsuzan: ↓↘→ + espada
Kogetsuzan: →↓↘ + espada (vale também na corrida)
Gouha: →↓↘ + D
Sempuuha: ↓↘→ + D
Yaiba: ←↓↙ + espada

RIMURURU

SLASH

Kamui Shituki: ←↓↙ + espada
Konru Shiraru: no salto, ↓ + espada
Konru Mem: ↓↙← + espada
Rupshi Kuare: ↓↘→ + espada
Konru Non'no: →↓↘ + espada

BUST

Rupshi Tumu: →↓↘ + espada
Konru Mem: ↓↙← + espada
Rupshi Kuare: ↓↘→ + espada
Upun Op: → + espada repetida

GAIRA KAFUUIN

SLASH

Butinomeshi: no salto, ↓ + botão
Katiage: →↓↘ + espada
Midareuti: ↓↘→ + espada
Jishinmaru: ↓↓ + botão
Tsumamuzo!: ←↓↙ + espada

BUST

Hyakkan Otoshi: no salto, ↓ + botão
Katsu!: ↓↘→ + espada
Enshinsatsu: ↓↙←→ + espada

KYOSHIRO SENRYO

SLASH

Kaen Kyokubu: ←↓↙ + espada
Kaiten Kyokubu: →↓↘ + espada
Gamagaeru Jigoku: ↓↘→ + D
Ootsunami: ↓↘→ + espada
Tikemuri Kyoukurin: no salto, ↓ + espada
Tchoubi Jishi: ↓↘→ + espada

BUST

Yamata Orotchi: ↓↘→ + espada
Keppu Kairaku: →↓↘ + espada
Kyoushirou Meibu: ↓↘→ + D
Tchoubi Jishi: ↓↙← + espada

Continua

SAMURAI SHODOWN IV
AMAKUSA'S REVENGE

SHIZUMARU HISAME

SLASH

Samidare Giri: ↓↙← + espada
Kirisamejin: ↓↘→ + espada
Hisame Gaeshi: ↓↘→ + D
Kyourakuzan: (c) D
Ensatsujin: →↓↘ + espada

BUST

Shigure: no salto, ↓ + espada
Kossame: no salto, ↑ + espada
Raiu: durante o Kossame, botão de espada
Kirisamejin: ↓↘→ + espada
Kyourakuzan: (c) D
Ensatusjin: →↓↘ + espada

GENJURO KIBAGAMI

SLASH

Kouyoujin: →↓↘ + espada
Sanrensatsu: ↓↘→ + espada (até 3 vezes)
Oukazan: ↓↙← + espada
Shizukujin: →↓↘ + D (perto)
Kurenai: ←↓↙ + espada

BUST

Kouyoujin: →↓↘ + espada
Sankuusatsu: ↓↘→ + espada (até 3 vezes)
Oukazan: ↓↙← + espada
Hyakkisatsu: ↓↙←→ + espada
Shigure: ←↓↙ + espada

GALFORD

SLASH

Plasma Blade: ↓↘→ + espada
Shadow Copy: →←↙↓↘→ + A ou B
Replica Attack: →↘↓↙← + AC ou BD
Imitate Replica: tome um golpe, AC ou BD
Dog Attack: ↓↙← + botão
Stardust Drop: no salto, ↓ + C

BUST

Plasma Factor: ↓↘→ + A (alto)
Plasma Factor: ↓↘→ + B (baixo)
Plasma Break: → + espada repetida
Shadow Copy: →←↙↓↘→ + A ou B
Replica Attack: →↘↓↙← + AC ou BD
Imitate Replica: tome um golpe, AC ou BD
Strike Heads: →↓↘ + botão (vale também na corrida)
Lightning Slash: ↓↘→ + C
Stardust Drop: no salto, ↓ + C

NAKORURU

SLASH

Annu Mutsube: ←↙↓ + espada
Lela Mutsube: →↓↘ ou ↓↘→ + espada
Kamui Lisse: ←↓↙ + espada
Pendurar na águia: ↓↙← + D
Kamui Mutsube: agarrado na águia, AB
Shitikapu Etu: ↓↙← + espada
Kamuifun Kesup: no salto, ↓ + D
Lela Kishima Tek: no salto, ↓ + C

BUST

Kamui Lisse: ←↓↙ + espada
Montar no lobo: ↓↙← + botão
Saltar do lobo: direcional + D
Mel Shikite: monte no lobo e ←↙↓ + espada
Kanto Shikite: monte no lobo e →↓↘ + espada
Golpe de separação: durante o Mel Shikite, ← ou → ou ↖ ou ↗ + C
Golpe de separação: durante o Kanto Shikite, ← ou → ou ↖ ou ↗ ou ↙ ou ↘ + C
Imel Shikite: no salto, ↓↘→ ou →↓↘ + espada
Epunkine Shikite: caindo, AC
Kamuifun Kesup: no salto, ↓ + D
Lela Kishima Tek: no salto, ↓ + C

HANZO HATTORI

SLASH

Bakuenryu: ↓↙← + espada
Kage Bunshin: →←↙↓↘→ + A ou B
Utsusemi: →↘↓↙← + AC ou BD
Migawari no Jutsu: tome um golpe, AC ou BD
Reppu Shuriken: no salto, ↓↘→ + espada
Mozu Otoshi: →↓↘ + espada (vale também na corrida)
Kuutengeki: no salto, ↓ + C

BUST

Bakuenryuu: ↓↙← + espada
Kage Bunshin: →←↙↓↘→ + A ou B
Seion: ↓↓ + espada
Embu: ←↓↙ + botão
Reppu Shiriken: no salto, ↓↘→ + espada
Bakuen Mijin Gakure: →↓↘ + botão
Kuutengeki: no salto, ↓ + C

TAM TAM

SLASH

Paguna Paguna: → + espada repetida
Moora Gaburu: ↓↘→ + espada (alto)
Moora Gaburu : ↓↙← + espada (baixo)
Ahau Gaburu: →↓↘ + espada
Paguna Dios: ←↓↙ + espada

BUST

Gaburu Gaburu: ↓↘→ + C
Moora Moora: ↓↘→ + A (alto)
Moora Moora: ↓↘→ + B (baixo)
Obs: o Moora Moora pode ser desferido até 3 vezes em sequência
Paguna Dios: ←↓↙ + espada

CHARLOTTE

SLASH

Power Gradation: →↓↘ + espada
Splash Fount: → + espada repetida
Tri Slash: ↓↘→ + espada

BUST

Power Gradation: →↓↘ + espada
Lion Lance: ↓↘→ + D
Violette Lunge: ↓↘→ + espada

JUBEI YAGYU

SLASH

Suigetsutou: ↓↘→ + espada
Nikkaku Ratou: →↓↘ + espada
Hossou
Happa: → + espada repetida

BUST

Suigetsutou: ↓↘→ + espada
Shingantou: ↓↙← + espada (contragolpe)
Sougetsujin: ↓↘→ + AB, ↓↘→ + A, ↓↘→ + B (desfaz defesa)

BASARA

SLASH

Sashiashi: no salto, ↓ + D
Tomobiki: →↓↘ + botão
Kagenui: ↓↘→ + espada
Kagesui: ↓↙← + botão
Sorazashi: no salto, ↓↘→ + espada
Yakon: ←↓↙ + espada
Zukotsu Wari: no salto, ↙ ou ↘ + D

BUST

Sashiashi: no salto, ↓ + D
Kagede: →↓↘ + espada
Kagesui: ↓↙← + botão
Sorazashi: no salto, ↓↘→ + espada
Tizashi: ↓↘→ + espada
Kage Damashi: ←↓↙ + botão
Zukotsu Wari: no salto, ↙ ou ↘ + D

SHIROU AMAKUSA TOKISADA

SLASH

Oumakoku: ↓↘→ + D (frente)
Oumakoku: ↓↙← + D (trás)
Shiryoujin: ↓↘→ + espada
Nanji, Antennyuumetsu
Seyo: →↓↘ + espada (espada para prosseguir, D para parar)
Fuuougeki: ↓↙← + espada
Shoukidan: →↓↘ + D

BUST

Oumakoku: ↓↘→ + D (frente)
Oumakoku: ↓↙← + D (trás)
Meifu Mashoudan: ↓↘→ + espada
Nanji, Antennyuumetsu
Seyo: →↓↘ + espada (espada para prosseguir, D para parar)
Kairetsushou: →↓↘ + D
Ouma Shouraiha: ↓↙← + espada

fim

THE KING OF Fighters 96

SATURN
P.STATION
NEO GEO

Pra sorte de todo mundo que gosta de um bom jogo de luta, A SNK botou seu acervo pra rolar em outros consoles. King 96 é um dos melhores jogos desse elenco

USE OS CHEFES

Essa dica funciona só no Neo Geo CD. Na tela de seleção de lutadores faça: segure Start e sem soltá-lo, digite ↑ + B, → + C, ← + A e ↓ + D.

CHIZURU KAGURA

Break Down: ←↙↓↘→ + soco
Dashing Illusion Blow: →↘↓↙← + botão
Illusion Uppercut: →↓↘ + soco
Fatal - Seal Power: ↓↙←↙↓↘→ + soco (impede o inimigo de usar os especiais)
Fatal - Mystic Smash: ↓↙←↓↙← + chute

COMANDOS GERAIS

A - soco fraco
B - chute fraco
C - soco forte
D - chute forte
A + B - desvio

GOENITZ

Are you here?: ←↙↓↘→ + botão
Wind Cutter: ↓↙← + soco
Wind Hide: ↓↙← + chute
Fatal - Real Maiden Masher: ↓↙←↙↓↘→ + soco
Fatal - Typhoon Smasher: de perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Obs: Goenitz pode usar os fatais sem depender da barra de power ou da energia

KIM KAPHWAN

Flying Slice: (c) ↓↑ + B ou D
Crescent Moon Slasher: ↓↙← + B ou D
Flying Kick: no ar, ↓↘→ + B ou D
Comet Cruncher: (c) ←→ + B ou D
Blowing Sandblaster: (c) ↓↑ + A ou C
***Phoenix Flattener:** ↓↙←↙→ + B ou D (vale no ar)

BENIMARU NIKAIDO

Lightning Fist: ↓↘→ + A ou C
Lightning Judgement Fistful: no ar, ↓↘→ + A ou C
Shinkuu Katategoma: →↘↓↙← + B ou D
Lightning Kick: →↓↘ + B ou D
Iaido Kick: ↓↘→ + B ou D
Triple Smash: durante o Iaido Kick, ↑↓ + B ou D ou ←↓↙ + B ou D
Benimaru Coleda Crutch: perto, ←↙↓↘→ + C
***Heaven Blast Flash:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

GORO DAIMON

Minelayer: →↓↘ + A ou C
Super Ukemi: ↓↙← + B ou D
Cloud Tosser: ←↙↓↘→ + A
Super Ohsoto Gari: ←↙↓↘→ + B
Stump Throw: ←↙↓↘→ + C
Earth Mover: perto, →↘↓↙←→ + C
***Heaven to Hell Drop:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + C

KYO KUSANAGI

Burn Demon: →↓↘ + A ou C
R.E.D. Kick: ←↓↙ + B ou D
Crescent Slash: →↘↓↙← + B ou D
New Wave Smash: ↓↘→ + B, B ou D, D
Wicked Chew: ↓↘→ + A
Nine Hurt: durante o Wicked Chew, ↓↘→ + A ou C
Eight Bell: durante o Nine Hurt, A ou C ou durante o Wicked Chew, →↘↓↙← + A ou C
Seven Way: durante o Nine Hurt ou o Eight Bell, B ou D
Wicked Finish: durante o Eight Bell, A ou C
Poison Gnawfest: ↓↘→ + C
Crime Smash: durante o Poison Gnawfest, →↘↓↙← + A ou C
Sentence Smash: durante o Crime Smash, → + A ou C
Crow Blow: ↓↙← + A ou C
***Serpent Wave:** ↓↙←↙ ↓↘→ + A ou C

CHAN KOEHAN

Breaking Iron Ball: (c) ←→ + A ou C
Spinning Iron Ball: A ou C repetido
Flying Ball Breaker: (c) ↓↑ + B ou D
Big Destroyer Toss: perto, →↘↓↙←→ + C
***Wild Ball Attack:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C

CHOY BOUNGE

Hurricane Cutter: (c) ↓↑ + A ou C
Hisho Kuuretsuzan: (c) ↓↑ + B ou D (pressionado)
Soaring Kick: no ar, ↓↘→ + B ou D
Flying Monkey Slice: (c) ←→ + B ou D
Trajetory Change: durante o Hisho Kuuretsuzan ou o Flying Monkey Slice, direcional + botão
Flying Slice Dash: (c) ←→ + A ou C
***Tornado Ripper:** →↘↓↙←→↘↓↙← + A ou C

KASUMI TODO

Ecstacy Crunch: ↓↘→ + A ou C
Airbone Ecstacy Crunch: no ar, ↓↘→ + A ou C
Snow Peak Peach: ↓↙← + A ou C
Invincible Body Blow: ←↙↓↘→ + B (pega os golpes altos)
Fakebul Punch Kick Crunch: ←↙↓↘→ + D (pega os golpes médios)

Tornado Toss: perto, ←↙↓↘→ + C
***Ultimate Ecstasy Crunch:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

MAI SHIRANUI

Katchousen: ↓↘→ + A ou C
Ryuuembu: ↓↙← + A ou C
Flying Dragon Blast: →↓↘ + B ou D
Deadly Ninja Bees: ←↙↓↘→ + B ou D
Flying Squirrel Dance: →↘↓↙← + A ou C (pressionado) ou ↓↙← + A ou C (no ar)
***Super Deadly Ninja Bees:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D

KING

Venom Strike: ↓↘→ + B ou D
Double Strike: ↓↘→↓↘→ + B ou D
Trap Shot: →↓↘ + B ou D
Tornado Kick: →↘↓↙← + B ou D
Surprise Rose: →↓↘ + A ou C
Mirage Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
***Illusion Dance:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D

IORI YAGAMI

Burn Demon: →↓↘ + A ou C
Dark Crescent Slice: →↘↓↙← + B ou D
Deadly Flower: ↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Scum Gale: perto, ←↙↓↘→ + C
Dark Thrust: ↓↘→ + A ou C
***Maiden Masher:** ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

ROBERT GARCIA

Ryuugekiken: ↓↘→ + A ou C
Ryuuga: →↓↘ + A ou C
Lightning Legs KO Kick: →↘↓↙← + B ou D
Flying Dragon Blast: no ar, ↓↙← + B ou D
Kyokugen Kick Dance: perto, ←↙↓↘→ + D
***Ryuko Rambu:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C

VICE

Outrage: ↓↙← + B ou D
Rave Fest: no ar, ↓↙← + B ou D
Gore Fest: perto, →↘↓↙←→ + C
Da Cide: ←↙↓↘→ + A ou C
***Negative Gain:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + C

MATURE

Death Downer: ↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Metal Massacre: ↓↙← + B ou D
Despair: →↓↘ + A ou C
Deceaser: ←↙↓↘→ + A ou C
***Heaven's Gates:** ↓↙←↙↓↘→ + B ou D

TERRY BOGARD

Burn Knuckle: ↓↙← + A ou C
Power Wave: ↓↘→ + A ou C
Crack Shoot: ↓↙← + B ou D
Rising Tackle: →↓↘ + A ou C
Power Dunk: →↓↘ + B ou D
***Power Geyzer:** ↓↙←↙→ + A ou C

ANDY BOGARD

Hishouken: ↓↙← + A ou C
Zan'eiken: ↙→ + A ou C
Gadankou: acerte o Zan'eiken e ↓↘→ + A ou C
Shouryuudan: →↓↘ + A ou C
Sonic Split: ←↙↓↘→ + B ou D
Dam Breaker Punch: perto, ←↙↓↘→ + A ou C
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓↘→ + B ou D
Lower Mandibula: após o Gen'ei Shiranui, A ou C
Upper Mandibula: após o Gen'ei Shiranui, B ou D
***Super Sonic Swirl:** ↓↙←↙ ↓↘→ + B ou D

JOE HIGASHI

Hurricane Upper: ←↙↓↘→ + A ou C
TNT Punch: A ou C repetido
TNT Finish: durante o TNT Punch, ↓↘→ + A ou C
Tiger Kick: →↓↘ + B ou D
Thrash Kick: ←↙↓↘→ + B ou D
Golden Heel Hurter: ↓↙← + B ou D
***Screw Upper:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

YURI SAKAZAKI

Koohken: ↓↘→ + A ou C
Yuri Super Upper: →↓↘ + A ou C
Double Yuri Upper: →↓↘ + C, →↓↘ + A ou C
Raikohken: ↓↘→ + B ou D
Hundred Slaps: perto, →↘↓↙← + A
Running Hundred Slaps: →↘↓↙← + C
Yuri Super Knuckles: ↓↙← + A ou C
Yuri Super Spin Kick: ↓↙← + B ou D

***Flying Phoenix Kick:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C

RALPH

Vulcan Punch: A ou C repetido
Gatling Attack: (c) ←→ + A ou C
Blitzkrieg Punch: (c) ↓↑ (no ar, ↓↘→) + A ou C
Super Argentine Back Breaker: perto, ←↙↓↘→ + D
Ralph Kick: (c) ←→ + B ou D
***Super Vulcan Punch:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Mounted Vulcan Punch:** ↓↘→↘↓↙← + B ou D

RYO SAKAZAKI

Koohken: ↓↘→ + A ou C
Kohou: →↓↘ + A ou C (mesmo durante o Crazy Tiger Thunder Crusher)
Lightning Legs KO Kick: →↘↓↙← + B ou D
Kyokugen Punch Dance: perto, ←↙↓↘→ + C
Crazy Tiger Thunder Crusher: ↓↙← + A ou C
***Ryuko Rambu:** ↓↘→↘↓↙← + A ou C
***Haoh Shoukouken:** →←↙↓↘→ + A ou C

WOLFGANG KRAUSER

Upper Blitz Ball: ↓↙← + A ou C
Lower Blitz Ball: ↓↙← + B ou D
Leg Tomahawk: ↓↘→ + B ou D
Kaiser Kick: →↓↘ + B ou D
Kaiser Dual Sobutt: ←↙↓↘→ + B ou D
Kaiser Suplex: perto, →↘↓↙←→ + C
***Kaiser Wave:** →←↙↓↘→ + A ou C

Continua

GOLPE FINAL

THE KING OF Fighters 96

GEESE HOWARD

Reppuken: ↓↘→ + A
Double Reppuken: ↓↘→ + C
Shippuken: no ar, ↓↙← + A ou C
Upper Body Blow: ←↙↓↘→ + B (pega os golpes altos)
Middle Body Blow: ←↙↓↘→ + D (pega os golpes médios)
Evil Shadow Smasher: →↘↓↙← + A ou C
Flying Sawblade Slice: →↓↘ + A ou C
***Raising Storm:** ↙→↘↓↙←↘ + A ou C

CHIN GENSAI

Gourd Attack: ↓↙← + A ou C
Burning Sake Belch: →↓↘ + A ou C
Rolling Punch: ←↙↓↘→ + B ou D ou durante o Drunker Twister → + B ou D ou durante o Motizuki Intoxicator, ←↙↓↘→ + B ou D
Drunker Twister: ↓↘→ + A ou C
Butterfly Attack: durante o Drunker Twister, → + A ou C
Motizuki Intoxicator: ↓↙← + B ou D
Dragon Serpent: durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + B
Carp Fish: durante o Motizuki Intoxicator, ↑ + D
***Thunder Blast:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

MR. BIG

Ground Blaster: ↓↘→ + A ou C
Cross Diving: →↘↓↙← + A ou C
Spinning Lancer: →↘↓↙← + B ou D
Crazy Drum Jam: A ou C repetido
California Romance: →↓↘ + A ou C
***Blaster Wave:** ↓↘→↓↘→ + A ou C

LEONA

Moon Slasher: (c) ↓↑ + A ou C
Baltic Launcher: (c) ↔ + B ou D
X-Caliber: (c) ↓↑ + B ou D
Grand Sabre: (c) ↔ + A ou C
***V-Slasher:** no ar, ↓↘→↘↓↙← + A ou C

SHII KENSOU

Super Bullet Attack: ↓↙← + A ou C
Dragon Uppercut: ←↓↙ + B ou D
Earth Dragon Nibble: ←↙↓↘→ + A
Heaven Dragon Nibble: ←↙↓↘→ + C
Dragon Talon Tear: no ar, ↓↙← + A ou C
***Dragon God Comet Kick:** ↓↘→↘↓↙← + B
***Dragon God Drubbing:** ↓↘→↘↓↙← + D

ATHENA ASAMIYA

Psycho Ball: ↓↙← + A ou C
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙← + A ou C
Psycho Reflector: →↘↓↙← + B ou D
Psycho Sword: →↓↘ + A ou C (vale no ar)
Psychic Teleport: ↓↘→ + B ou D
***Shining Crystal Bit:** ←→↘↓↙← + A ou C (vale no ar) - ↓↙← + A ou C para atirar os cristais

CLARK

Vulcan Punch: A ou C repetido
Rolling Cradler: ←↙↓↘→ + A ou C
Super Argentine Back Breaker: perto, ←↙↓↘→ + D
Napalm Stretch: →↓↘ + A ou C
Frankensteiner: ←↙↓↘→ + B
Flashing Elbow: durante um arremesso especial, ↓↘→ + A ou C
***Ultra Argentine Back Breaker:** perto, →↘↓↙←→↘↓↙← + C

fim

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Presidente
Richard Civita

SUPER ESPECIAL GAMEPOWER

Nº 3 - JUNHO DE 1997

DIRETORA DE PERIÓDICOS
Vera Helena M. Gomes

DIRETOR EDITORIAL
Ibsen Spartacus Petrópolis

REDAÇÃO
Editor Chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Maurício Pancheri (**jogos**), Maximillian Winter (**texto**)
Jornalista Responsável: Daniel dos Santos

COMERCIAL
Gerente: Francesco Civita
Gerente de produto: Martin Frankenberg

ASSINATURAS
Gerente: Vicente Argentino Neto

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Contatos: Adriana Moya, Fernando Porrino, Mauro C. Sannazzaro

PRODUÇÃO:
Gerente: Sean Ament

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

Diretoria:
Ibsen Spartacus Petrópolis, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Vera Helena M. Gomes

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER ESPECIAL (ISSN 1413-8301) é uma edição especial de SuperGamePower, publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Números atrasados (as seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque), ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Para despesas de postagem internacional consultar nossa central de atendimento (de segunda a sexta, das 8h às 19h), por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505, Osasco, SP, fone (011) 868-4800, fax (011) 868-3018, dinap.na@email.abril.com.br e http://www.dinap.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Diners, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para quaisquer informações escreva para Nova Cultural, a/c: Central de Atendimento ao Assinante - Al. Min. Rocha Azevedo, 346 - CEP 01410-901, S. Paulo, SP, ou ligue para (011) 3061-3111 de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (011) 853-7392.
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

IVC

AS FÉRIAS DE INVERNO ESTÃO CHEGANDO: REFORCE O SEU ESTOQUE DE 32 BITS.

PLAYSTATION

2x R$ 199,00
OU 1+9x 50,30

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil, Tomb Raiders, Mega Man 8, Independence Day, Descent Maximum, Dark Forces;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, NBA Live '97;
LUTA: Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Soul Blade, King of Fighters '95, Samurai Shodown 3, Kumite: Fighters;
RPG: Vandal Hearts, Wild Arms;
SIMULAÇÃO: The Need For Speed 2, Formula One, Destruction Derby 2, Nascar Racing, VMX Racing, Twisted Metal 2; Wing Commander 4, Nanotek Warrior, Rage Racer; e muitos outros.

NOVO PREÇO — SATURN

2x R$ 210,00
OU 1+9x 53,08

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Tomb Raiders, Virtua Cop 2 c/ Arma [R$114.90], Independence Day, Mega Man 8, Broken Helix, Crypt Killer, Scud;
AVENTURA: Sonic 3D Blast, Swagman;
ESPORTE: FIFA Soccer '97, Worldwide Soccer 97;
LUTA: Street Fighter Alpha 2, X-Men Children, Fighting Vipers, Ultimate Mortal Kombat 3;
RPG: Dragon Force, Shining Wisdom; Dark Savior;
SIMULAÇÃO: Soviet Strike, Formula 1 Challenge, The Need For Speed, Daytona USA Championship, Destruction Derby, Road Rash;
VARIADO: 3-Game Pack; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

NOVIDADES PSX

R$ 89,90 cada

AÇÃO:
Toshinden OverBlood
The Lost Blood

AVENTURA:
Broken Sword (RPG)
Herc's Adventures

ESPORTE:
Goal Storm '97

ESTRATÉGIA:
Warcraft 2

LUTA:
Toshinden 3
Marvel Super Heroes
War Gods

SIMULAÇÃO:
Power Formula 1

NOVIDADES SAT

AÇÃO:
Crusader: No Remorse
Die Hard Arcade
Hexen

AVENTURA:
Herc's Adventures

ESTRATÉGIA:
Warcraft 2

LUTA:
Fighters Megamix
Marvel Super Heroes

RPG:
Albert Odyssey

SIMULAÇÃO:
Manx TT
Power Formula 1

R$ 89,90 cada

ACESSÓRIOS PSX

ORIGINAIS:	INTERACT:	
Adapt. 4 Jogadores - R$ 69,90	Adaptador RF - R$ 49,90	Game Shark - R$ 94,90
Cabo Interligação - R$ 59,90	Controle Arcade - R$ 89,90	Memory Card Plus - R$ 74,90
Controle Original - R$ 69,90	Controle Básico - R$ 39,90	Pistola Auto Reload - R$ 74,90
Memory Card - R$ 59,90	Controle Turbo - R$ 59,90	Pistola Konami - R$ 74,90
		Volante Mad Katz - 129,90

ACESSÓRIOS SAT

ORIGINAIS:		INTERACT:
Adapt. 6 Jogadores - R$ 69,90	Pistola Stunner - R$ 74,90	Adaptador RF - R$ 49,90
Controle 3D - R$ 69,90	Volante Original - R$ 129,90	Controle Arcade - R$ 89,90
Controle Original - R$ 69,90	Controle Básico - R$ 39,90	Controle Turbo - R$ 59,90
Conversor Japones - R$ 39,90	Controle Turbo - R$ 59,90	Game Shark - R$ 94,90
		Memory Card Plus - R$ 74,90
		Pistola Auto Reload - R$ 74,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. - * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para o estado de SP. - Pagamento em 2X somente para cheques. Pagamentos em 10X sujeito à aprovação de crédito.

The Future Is Now
SNK®

RETRO AVENGERS

NEO GEO

Simplesmente estupendo! O definitivo Real Bout está aqui!

A LENDA DO GUERREIRO VIVE PARA SEMPRE!!

Real Bout
FATAL FURY SPECIAL®

©SNK 1996

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV.EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP;04326-080, SAO PAULO, SP,BRAZIL TEL:(55)11-5588-2300 FAX:(55)11-5588-2790

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com